

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE  
COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN**

Disertación de Grado previa la obtención del título de Licenciatura en Comunicación con  
mención en Periodismo para Prensa, Radio y Televisión

La narrativa cinematográfica a partir de la posmodernidad: expresión de la fragmentación  
posmoderna en la película *Enter the void*

María José Mayanquer Naranjo

Director: Frantz Jaramillo

Quito, 2017

## Índice

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO I.....	7
PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA Y CINE POSMODERNO .....	7
1.1. La imagen cinematográfica: más allá de su valor figurativo.....	11
1.1.1. La iluminación .....	13
1.1.2. Vestuario.....	14
1.1.3. Los decorados.....	15
1.1.4. Color cinematográfico.....	16
1.1.5. Paso del cine mudo al cine sonoro y cine hablado .....	16
1.1.5.1. Ruidos .....	18
1.1.5.2. Música.....	20
1.2. Transformación de la concepción cinematográfica a partir de la posmodernidad.....	21
1.2.1. Lo posmoderno .....	21
1.2.2. La imagen-movimiento en Deleuze .....	23
1.2.3. Nuevas percepciones de la imagen.....	25
1.2.4. LA INTERPRETACIÓN .....	27
CAPÍTULO II.....	30
ENTER THE VOID.....	30
2.1. Producción.....	30
2.2. Resumen de la película.....	33
2.3. El Libro Tibetano de los <i>Muertos en Enter the Void</i> .....	35
2.4. Una droga para acercarnos a la muerte .....	37
2.5. Construcción visual en <i>Enter the Void</i> .....	41
2.6. Uso de la cámara en <i>Enter the Void</i> .....	44
2.7. Elementos sonoros en <i>Enter the Void</i> .....	45
2.8. Aberración de los elementos cinematográficos.....	47
2.9. Críticas de Enter the Void.....	49
CAPÍTULO III.....	52
UNA NUEVA TENDENCIA CINEMATOGRAFICA .....	52
3.1. Antecedentes para el análisis .....	52
3.2. Detrás de lo real .....	58
3.3. LA NECESIDAD DE UNA CÁMARA SUBJETIVA.....	63

3.4. HISTORIA FRAGMENTADA.....	65
3.5. LO KITSCH .....	67
3.6. La imagen en <i>Enter the void</i> .....	68
3.7. El sonido.....	72
3.8. Resultados .....	73
CONCLUSIONES .....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77

## RESUMEN

Al igual que otras expresiones artísticas, el cine ha sufrido algunos cambios en el tratamiento de sus elementos y la construcción de la narración a lo largo del tiempo. Estos cambios nacen como un reflejo de las transformaciones sociales y tecnológicas que marcan distintas épocas.

La presente investigación se propone encontrar los rasgos de posmodernidad en la película *Enter the void*. Para esto es necesario analizar los componentes de la narrativa cinematográfica como color, música, iluminación, decorados y movimientos de cámara. Además, se analizará la manera en la que se construye el relato; es decir, el argumento y el manejo del tiempo.

La interpretación, desde la propuesta del filósofo Paul Ricoeur, servirá como método de análisis. De esta manera se relacionarán los conceptos que definen a la posmodernidad con el tratamiento de los elementos fílmicos y con la construcción del relato de la película.

## INTRODUCCIÓN

Para Lyotard (2008), la posmodernidad ha revolucionado los procesos sociales a través de la fragmentación, promoviendo el individualismo y la subjetividad. Este cambio se refleja en las creaciones artísticas actuales, particularmente en la producción cinematográfica. Además, los avances tecnológicos han permitido la evolución de los elementos cinematográficos, como el color y la música, y la forma de contar historias a través de las películas. Estos avances suelen conllevar o reforzar la evolución de distintos procesos y cambios sociales. En la presente tesis se analizará cómo se refleja la posmodernidad en los elementos cinematográficos de la película francesa *Enter the void* (2009). Para esto, se discutirán conceptos que forman parte de la posmodernidad como fragmentación y subjetividad, junto con la observación del tratamiento de los elementos cinematográficos que forman la narrativa de la película.

En su obra, *La condición posmoderna*, Lyotard habla de la posmodernidad como una etapa social en la que el individualismo y la subjetividad encuentran su auge. La propuesta de un progreso colectivo, de la creación de una unidad funcional, decae. En la posmodernidad se abre la posibilidad para una multiplicidad de visiones y pensamientos, que permite la existencia de varias verdades, en lugar de una verdad universal. En el arte, esta transformación se puede apreciar en el uso de varias técnicas y la oportunidad de varias interpretaciones de una obra.

El filósofo francés Gilles Deleuze compara a la posmodernidad con un cuerpo sin órganos en el que no existen partes que compongan una unidad. Este fenómeno refuerza la idea de la fragmentación que conlleva al individualismo en la teoría de Lyotard y permite entender la fuerte presencia de la subjetividad en la sociedad actual. En el arte se presenta dicha subjetividad alejando al público de una interpretación general acertada de la obra. En el cine, la fragmentación se produce en la relación armoniosa de los elementos de la narrativa audiovisual y componentes de la historia como el tiempo, que muchas veces termina siendo un ropecabezas lleno de *flashbacks* y *flashfowards*.

El cine y el uso de sus elementos narrativos han evolucionado según los diferentes procesos sociales a lo largo de la historia. En este caso, se analizará cómo la posmodernidad ha transformado el tratamiento y las connotaciones de los elementos del lenguaje audiovisual. A diferencia de los que sucedía en el cine clásico, en el que los elementos cinematográficos formaban una composición armoniosa y buscaban representar la realidad, en el cine posmoderno se produce una aberración de los elementos y la historia busca representar no solo la realidad física, sino la realidad abstracta, lo impresentable.

Para Vattimo (1983), ya no es posible hablar de un concepto de centralización y unidad. ¿Es posible que la falta de unidad posmoderna, de la que habla Vattimo, haya alcanzado a la producción artística en la época actual?. A través del análisis de la película, *Enter the void*, se pretenden entender si la posmodernidad se refleja en la producción cinematográfica actual.

# CAPÍTULO I

## PRODUCCIÓN CINEMATOGRAFICA Y CINE POSMODERNO

El cine nació gracias a la influencia de las revoluciones industriales que llevaron a la humanidad a vislumbrar nuevos inventos, en este caso, el cinematógrafo de los hermanos Lumière. La primera proyección ante un público se realizó el 22 de marzo de 1895, en ella solo se observaban obreros saliendo de una fábrica. En esta primera etapa, el cine era una simple muestra de la realidad sin una intención desarrollada.

Fue el ilusionista francés George Méliès quien le dio un vuelco a la función del cinematógrafo para darle las primeras formas narrativas a lo que hoy conocemos como el séptimo arte. En 1896 compró un cinematógrafo a otro inventor, Robert William Paul, y desde entonces realizó varios experimentos para llevar sus actos de ilusionismo a la pantalla. Méliès logró no solo darle un sentido narrativo a las proyecciones del cinematógrafo, sino que además dejó de registrar imágenes continuas, pues por medio de cortes, el ilusionista y cineasta hacía aparecer, desaparecer o cambiar de lugar objetos para dar la apariencia de magia.

Desde entonces, los nuevos inventos y surgimiento de nuevas manifestaciones culturales a lo largo de la historia, fueron cambiando la forma de hacer cine. Una de las grandes revoluciones luego de Méliès, fue la aparición del cine sonoro. Hasta 1927, las películas eran parte de lo que se conoce como *cine mudo*; donde el arte de la pantomima fue explotada especialmente por Chaplin.

A pesar de que el cine sufrió grandes transformaciones, es posible dividir las expresiones cinematográficas en cuatro grandes momentos:

- clásico
- moderno
- vanguardista
- posmoderno.

En el cine clásico los elementos narrativos que lo componen apuntan a la lineal representación de la realidad. La composición y la relación entre elementos cinematográficos es armoniosa y coherente entre sí. Así por ejemplo, una imagen y un sonido deben tener una conexión verosímil que permita al espectador remitirse a una acción real. En cuanto a la armonía, se puede evidenciar en el uso de la ley de tercios que permite estilizar la imagen. Además, en el cine clásico, la actuación debe estar basada en el naturalismo para que el público pueda sentir como real el momento representado.

El *raccord* o continuidad cinematográfica es otro de los aspectos que juegan un papel importante dentro de la narración del cine clásico. *Raccord* es el término que indica la relación coherente entre planos para evitar confusiones en el espectador. Por ejemplo, si hablamos de *raccord* de vestuario, nos referimos a que si un personaje usa un determinado atuendo en un plano, en el siguiente deberá usar el mismo atuendo.

En cuanto a la narración, el cine clásico toma adopta una estructura aristotélica; es decir que tiene un inicio, un desarrollo en el que la historia alcanza el clímax, y un final. Esta cronología permite que la historia sea comprensible para cualquier espectador e incluso predecible, pues el final feliz es una de las características de esta etapa del cine.

En oposición al cine clásico, nace el cine moderno como una forma experimental del relato; aquí surgen los finales inesperados. Los personajes se vuelven complicados, pues se mezcla la idea del bien y el mal. Esta complejidad introducida en la historia proyectada, lleva al espectador a un nuevo nivel participativo, pues ya no está frente a simples imágenes que pueden o no provocar una emoción. El cambio del relato a lo inesperado y las reflexiones sobre la naturaleza humana a través de los personajes, permiten que el espectador realice conjeturas. Sin embargo, en lo que se refiere a las reglas estéticas y funcionales de los elementos cinematográficos, esta etapa del cine continúa apuntando a la representación de la realidad y la búsqueda de armonía estética.

Algunos eventos históricos conflictivos como la Primera Guerra Mundial (1914-1918), la Revolución Soviética (1917) o la crisis de Wall Street (1929), son la base para la aparición de las vanguardias en el contexto cultural histórico. Estas significaron una gran revolución no solo en el relato, sino en la técnica empleada en distintos campos artísticos, incluido el cine; pues rechazaban las formas clásicas del arte. De esta forma, la imagen cinematográfica



consiguió obtener un nuevo valor dentro de la narración audiovisual.

Los creadores vanguardistas no supeditaron la imagen a la narración o la acción, sino que se desprendieron de la lógica causal de los acontecimientos para que la imagen definiera su propio territorio. (Moscato, 2011, p.4)

Las manifestaciones vanguardistas se dividieron en varias corrientes artísticas, las cuales proyectaban su propia forma de hacer arte. De cada una de ellas nace una nueva manifestación cinematográfica. Entre las formas más importantes del cine dentro de las vanguardias, encontramos las siguientes:

- cine abstracto
- surrealista
- impresionista
- expresionista

El cine abstracto significa una revolución más en lo visual y el uso de la imagen, que en el relato. Se caracteriza por la deconstrucción de la forma, por lo que se aleja de la representación concreta y real de objetos, pues construye la realidad desde formas geométricas y líneas. Su intención es ir más allá de la impresión consciente que puede tener el espectador, es decir, apela a su inconsciente. El cine abstracto ha encontrado más espacio en la animación, pues es más sencillo crear mundos o realidades en los trazos.

El cine surrealista no solo arremete contra la imagen y su función de representante de la realidad, también cambia el sentido del relato. Se basa en lo onírico y las manifestaciones irracionales del subconsciente. Luis Buñuel, uno de los cineastas más representativos de este movimiento realizó una de las películas que podría por sí sola explicar la intención y estética del surrealismo, *El perro andaluz* (1929). Esta película la realizó junto al pintor del mismo movimiento artístico, Salvador Dalí. Juntos escribieron un guión basado en los sueños que tuvieron durante algunos días. En el libro *Mi último suspiro* escrito por Luis Buñuel en 1982, describe el proceso de creación de este famoso filme.

Escribimos el guión en menos de una semana siguiendo una regla muy simple, adoptada de común acuerdo: no aceptar imagen ni idea alguna que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultural. Abrir todas las puertas a lo irracional. No admitir más que las imágenes que nos impresionaran, sin tratar de

averiguar por qué. (p. 87).

Como se aprecia en esta cita, el surrealismo no solo rompe con los cánones, sino que aleja a la imagen de lo real y de lo racional.

El cine impresionista destaca más en la transformación de la narrativa y la construcción de los personajes. En este movimiento cinematográfico se intenta mostrar la complejidad psicológica del hombre. Aquí toma gran importancia la expresión de sentimientos y estados de ánimo de los personajes. Para esta etapa del cine, las referencias mitológicas y literarias resultan muy importantes y se las realiza de manera directa. El cine impresionista juega con el color para representar las emociones o estados de ánimo de los personajes.

El cine expresionista por su parte, se caracteriza por tratar temas románticos en sus narraciones. Además, provocó un cambio en el uso de los elementos audiovisuales como el color o la iluminación.

Su fuerza renovadora provenía de elementos como el planteamiento de escenografías alucinantes, geométricas y conscientemente pictóricas, las actuaciones exageradas o automáticas y el culto a la iluminación cenital, a las sombras y tinieblas, a los violentos contraluces, a las angulaciones debidas a la total libertad de cámara (Moscato, 2011, p.9).

Al igual que los otros movimientos vanguardistas, explora en el inconsciente del ser humano para alejarse así de la realidad. Su diferencia radica en lo simbólico, pues intenta transmitir las sensaciones y emociones a través de su compleja escenografía y uso de los elementos de la narración cinematográfica.

Varias han sido las etapas que ha atravesado el cine desde sus inicios y a lo largo de su historia, gracias a los avances tecnológicos y el surgimiento de nuevas expresiones culturales. Finalmente llegamos a la etapa cinematográfica en la que se basa el estudio de la presente tesis ya que, la película que se analizará, *Enter the void* (2009) de Gaspar Noe, podría tener cabida dentro de esta categoría cinematográfica. En este capítulo, se buscará entender cómo la posmodernidad ha transformado al cine.

El filósofo francés Jean-Fraçois Lyotard dedicó gran parte de su tiempo al estudio de la

posmodernidad. Define a este movimiento cultural desde la ruptura de principios sociales establecidos por la modernidad. La modernidad sembraba sus bases sobre la idea de progreso y la razón, con el ideal del desarrollo del colectivo, de la humanidad. Los diferentes conflictos sociales que sufrió el mundo durante el siglo XX, pusieron en duda los principios de este movimiento.

La posmodernidad se caracteriza por la fragmentación de lo moderno y la crítica al racionalismo. Esta ruptura aparece en distintos ámbitos de la estructuración social y artística. Por ejemplo, en la modernidad, los procesos de creación tenían un orden lógico, en la posmodernidad se produce una “conversión: una nueva dirección después de la precedente” (Lyotard, 1986, p.90).

Este filósofo francés también postuló algunas de las características que diferencian a las obras modernas con las posmodernas; dice de los artistas posmodernos:

El texto que escriben, la obra que llevan a cabo, en principio, no están gobernados por reglas ya establecidas y no pueden ser juzgados por medio de un juicio determinante, por la aplicación a este texto, a esta obra de categorías conocidas. (...) Es preciso dejar en claro que no nos toca *de realidad* sino inventar alusiones a lo concebible que no puede ser presentado (p.26).

El cine, al igual que las demás artes, no escapa del reflejo de esta manifestación cultural en sus obras. El presente trabajo no busca entender la posmodernidad como época, sino como manifestación cultural y artística. En este caso, se traduce en la ruptura de parámetros establecidos para el uso de los elementos de la narrativa audiovisual y la fragmentación del relato.

### **1.1. La imagen cinematográfica: más allá de su valor figurativo**

El cine, al ser considerado y producido como arte, sigue ciertas reglas de creación que moldean el uso de los elementos de la narrativa cinematográfica; sin embargo, la obra como tal, parte siempre del punto de vista de su creador quien manifiesta incontrolablemente su pensamiento y genera en el espectador sensaciones e ideas, apelando a su sentido de

interpretación.

Desde el momento en que el hombre interviene, por poco que sea, se plantea el problema de lo que los científicos llaman *ecuación personal* del observador, es decir, la visión particular de cada uno, las deformaciones y las interpretaciones, incluso inconscientes” (Martin, 2013, p.35).

El enfoque fundamental del cine es la creación de emociones. Todos los elementos del lenguaje cinematográfico refuerzan esta particularidad para que el espectador pueda saltar la barrera de su realidad, a otra. Por ejemplo, el estado de ánimo de un personaje está acompañado por música o colores que representen su emoción.

Así, la imagen reproduce lo real y, en un segundo paso y eventualmente, afecta nuestros sentimientos y, en un tercer nivel y siempre de manera facultativa, toma un significado ideológico y moral. (Martin, 2013, p.40 ).

Aunque, como afirma el mismo autor, muchas veces no se logra transmitir el tercer nivel y, el público se queda solo con la impresión sensorial y sentimental.

En cuanto al valor estético que adquiere la obra cinematográfica, es importante que se tome en cuenta no solo el segundo nivel, sino la participación que pueda tener el espectador frente a una imagen. De esta manera, el cine adquiere un sentido estético que hace de este arte no solo un distractor para el espectador, sino que le permite, a través de otras realidades, analizar conflictos de su realidad.

Para el filósofo francés Edgar Morín (1956),

la actitud estética se define exactamente por la conjunción del saber racional y de la participación subjetiva...Lo irreal mágico-efectivo es absorbido en la realidad perceptiva, irrealizada ella misma en la visión estética (Martin, 2013, p.41).

La creación cinematográfica a través del tiempo ha dependido fundamentalmente de la función creadora de la cámara, puesto que las modificaciones del registro de imágenes ha modificado la forma de hacer cine. El director y guionista francés, Alexandre Astruc dijo sobre la función de la cámara dentro de la creación de un filme, “la historia de la técnica cinematográfica puede ser considerada en su totalidad como la historia de la liberación de la cámara” (Martin, 2013, p.43).

A través de los distintos planos, ángulos de cámara y sus movimientos, es posible dotar de sentido a las imágenes mostradas. En la creación de un producto cinematográfico intervienen algunos elementos, denominados *elementos fílmicos no específicos* “porque no pertenecen exactamente al arte cinematográfico y son usados por otras artes (teatro, pintura)” (Martin, 2013, p.75). Dentro de estos se encuentran:

- Iluminación
- Vestuario
- Decorados
- Color

Además, otro de los elementos que definen la obra cinematográfica, son los fenómenos sonoros, los cuales, Marcel Martin no los incluye dentro de los elementos fílmicos no específicos, sino que los trata como un elemento independiente. Todos estos componentes formarán parte del significado de las imágenes procesadas y ordenadas en el montaje.

### **1.1.1. La iluminación**

Muchas veces el papel de la iluminación pasa casi desapercibido en las obras cinematográficas. Sin embargo, esta es fundamental para crear la atmósfera necesaria en las distintas escenas, la cual puede tener una proyección hacia la realidad o una función expresionista, en la que se pretende vincular el uso de la luz para transmitir o acompañar una emoción. Este tipo de iluminación explota más la creatividad del realizador pues la luz pasa a ser parte del cómo se cuenta la historia.

Así por ejemplo, la película dirigida por Edward Dmytryk, *Cross Fire* (Estados Unidos-1947) refleja el pesimismo de la posguerra a través de la iluminación. En este film se usaron lámparas de alto voltaje para crear un efecto de deshumanización en los rostros de los personajes. Además, la luz utilizada ayudó a convertir las imágenes en siluetas brillantes y oscuras para producir una sensación de malestar y drama en el espectador.

A propósito del juego de luz y sombra que usan muchos directores para generar dramatismo, los autores del *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Federico Fernández y José Martínez (1999) dicen que:

Las técnicas de iluminación contribuyen considerablemente al mantenimiento de determinadas estéticas, a la transmisión de sentimientos. Su convencionalidad aporta al espectador información sensible sobre estados de ánimo, preparación y antelación respecto a lo que va a suceder a continuación (p.159).

Además, estos dos autores hablan de dos técnicas de iluminación que son las que ayudan a generar una sensación de realidad o de dramatismo expresionista. La primera se realiza usando lo que se conoce como iluminación de tres puntos, con la que se consigue una iluminación homogénea que estiliza al objeto iluminado y le da la sensación de tridimensionalidad como lo que vemos en la realidad. La segunda técnica se realiza con una sola luz, lo cual aumenta las zonas oscuras e intensifica la zona iluminada. De esta manera se puede generar dramatismo y suspenso.

### **1.1.2. Vestuario**

A diferencia del teatro, en el cine, el vestuario tiene una función más realista que simbólica.

En una película, escribe Lotte Eisner, el traje nunca es un elemento artístico aislado. Hay que considerarlo respecto de cierto estilo de realización, para que su efecto pueda acrecentarse o disminuir. Se habrá de destacar desde el fondo de los distintos decorados para valorizar movimiento y posturas de los personajes, según el talante y la expresión de estos (Martin., 2013, p.80).

Martin afirma además que la ropa ayuda a caracterizar a los personajes o embellecerlos. Para lograr que el vestuario funcione de manera adecuada, es necesario que se tomen en cuenta las actitudes, movimientos y emociones que tiene el personaje.

Existen tres tipos de ropa en el cine; realista, pararealista y simbólica.

El vestuario realista “se remite a documentos de época y hace que tenga prioridad la preocupación por la exactitud antes que las exigencias de indumentaria de los astros” (Martin, M., 2013, p.81).

Por su parte, el vestuario pararealista, toma en cuenta la moda de la época en la que se sitúa

la historia y la estiliza. “La preocupación por el *estilo* y la belleza está por encima de la exactitud lisa y llana: los trajes poseen, pues, una elegancia intemporal” (Martin, M., 2013, p.81).

El vestuario simbólico deja de lado la referencia a la época a la que se remite la historia. En este caso, “el traje tiene antes que nada la misión de traducir simbólicamente caracteres, tipos sociales o estados de ánimo” (Martin, M., 2013, p.81).

### **1.1.3. Los decorados**

Si bien los decorados aparecen tanto en el cine como en el teatro, en la producción cinematográfica, tiene aún más relevancia, puesto que el ojo del espectador espera siempre un entorno enmarcado en lo real.

Los decorados en el cine pueden ser exteriores, que hacen referencia a los espacios abiertos en los que se lleva a cabo el rodaje, o interiores (en estudio), que son construcciones realizadas por el equipo de arte de la producción cinematográfica.

Marcel Martin (2013), divide a los decorados interiores o de estudio en tres grupos:

- 1) Realista: este no tiene una intención más allá de situar en un contexto histórico o verosímil. Solo muestra, no encierra ningún significado extra.
- 2) Impresionista: juega con la psicología de la acción, pues relaciona las emociones del personaje con su entorno. Haciendo del paisaje, una metáfora del estado de ánimo de los protagonistas. “Fellini escribió: En todas mis películas hay un personaje que atraviesa una crisis. Creo que el mejor ambiente para enfatizar una crisis es el de una playa o una plaza, de noche” (Martin, 2013, p.84). El autor, además añade que el decorado impresionista será, por lo general, natural y que se distinguen dos tendencias; la sensualista y la intelectualista.
- 3) Expresionista: a diferencia del impresionista, este no es natural, sino que se crea de forma artificial para generar una sensación plástica. Pero, al igual que el decorado anterior, este también se involucra con la psicología de la acción. El decorado expresionista se forma desde una visión subjetiva del mundo y usa una estilización simbólica.

#### **1.1.4. Color cinematográfico**

Uno de los grandes cambios que tuvo el cine, fue el paso del blanco y negro al color. En su primera etapa, el color en la imagen cinematográfica fue usado solo para dar más realismo a la obra presentada. Poco a poco, el papel del color fue cambiando y tomando relevancia en la construcción de mensajes y la transmisión de emociones.

El color se convirtió en uno de los elementos que se mezcla con la psicología de los personajes. Las tonalidades de color (fríos y cálidos), permiten una transformación del dramatismo en la historia. Desde que el cine tuvo acceso a imágenes a color, las emociones se han relacionado con distintos colores. Esto se sustenta en la teoría de la psicología del color. Así por ejemplo, la idea californiana de la belleza y de la felicidad está dada por los colores del melocotón, de la naranja, por todo lo que es rojo y rosado.

El color se convirtió además en un recurso para indicar la temporalidad de la historia. Por lo general, las imágenes presentadas a color, indican que la narración se encuentra en el presente. Cuando una película está construida con una línea de tiempo fragmentada, por ejemplo, incluye un flashback, lo más probable es que aparezcan tonos sepia o blanco y negro.

Sin caer en un simbolismo elemental, el color puede tener un eminente valor psicológico y dramático. Parece, pues, que su uso bien captado puede no ser solo una *fotocopia* de la realidad exterior sino también cumplir una función *expresiva* y *metafórica*, del mismo modo que el blanco y negro puede trasponer y dramatizar la luz (Martin, 2013, p.93).

#### **1.1.5. Paso del cine mudo al cine sonoro y cine hablado**

Marcel Martin (2013) dice que el cine pasó a ser sonoro y luego hablado, gracias a que, en 1926, la productora *Warner* estaba a punto de quebrar y se arriesgó a poner sonido a las películas. Esta idea ya la habían tenido antes otras productoras pero tenían miedo a que sus nuevas producciones fracasaran. El cine sonoro de la *Warner* tuvo gran acogida por parte



del público. Sin embargo, algunas celebridades del cine de la época se opusieron a esta nueva forma de cine. “Podeís decir, declaró Chaplin, que detesto las películas sonoras. Arruinan el arte más viejo del mundo: el arte de la pantomima. Aniquilan la gran belleza del silencio” (Martin, 2013, p.140).

En el manifiesto de 1928, creado por los cineastas Eisenstein, Alexandrov y Pudovkin, se dice que el cine sonoro puede tener consecuencias negativas y positivas. Temían que el teatro terminara invadiendo el espacio cinematográfico con grandes dramas clásicos. Pero, la introducción de sonido en el cine podría resultarles útil

para expresar y resolver los problemas complejos con los cuales hasta ahora nos veíamos enfrentados y que no habíamos podido resolver en razón de la imposibilidad que existía de hallarles una solución solo con ayuda de elementos visuales” (Martin, 2013, p.140-141).

La necesidad de un cine sonoro y hablado era evidente desde el comienzo de este arte, pero las compañías cinematográficas no dedicaban los esfuerzos necesarios para darle a sus películas este elemento del que hoy no pueden desprenderse las producciones cinematográficas.

Escribió Eisenstein: El sonido no se introdujo en el cine mudo: salió de él. Surgió por la necesidad que incitaba a nuestro mundo a superar los límites de la pura expresión plástica. El cine mudo, opina André Bazin, constituía un mundo privado de sonido; de allí los múltiples simbolismos destinados a compensar esta imperfección (Martin, 2013, p.142).

Para resolver los problemas que tenían los realizadores por no poder incluir sonidos o diálogos, muchas veces se ponía música y sonido el momento de la presentación. También se usaba sobreimpresiones, como las llama Marcel Martin, a planos en los que por ejemplo, se muestra la oreja del personaje y luego el objeto que escucha, para dar a entender la acción. Otra de las alternativas usadas fueron los intertítulos o carteles en los que se explicaba lo que decían los personajes o los sonidos.

El montaje, pues, había logrado un lugar preponderante en el lenguaje cinematográfico, ya que, por fuerza, había que intercalar en el relato planos *explicativos* destinados a aclarar al espectador, llegado el caso, lo que veía desarrollado ante su vista (Martin, 2013, p.144-145).

El ejemplo más claro que usa Martin para explicar la necesidad de elementos sonoros que

empezó a tener el cine, se refleja en el guión de la película *Napoleón* (1927), escrita y dirigida por Abel Gance, en el que se muestra la convocatoria al pueblo con las campanadas de la iglesia. Gance tuvo que describir los planos de los campanas que cada vez eran más cerrados y la aceleración de estas entre plano y plano. Para lograr el efecto de urgencia, el cineasta tuvo que jugar con el montaje de las campanadas, porque no podía usar simplemente el sonido de las campanas en aumento.

Con la llegada del sonido al cine se pudo aumentar la verosimilitud de la imagen. Además, la música ayudó a dar continuidad a las secuencias de imágenes fragmentadas, pues funciona de manera independiente.

El cine hablado terminó con los intertítulos que muchas veces resultaban molestos en la producción cinematográfica. El silencio dentro del cine sonoro-hablado, ayuda a generar dramatismo en la historia. Además, con el sonido aparecen las elipsis sonoras que permiten que, a partir de un sonido, el espectador pueda captar la idea de una acción sin necesidad de verla. “*La yuxtaposición de la imagen y del sonido como contrapunto o como contraste, el asincronismo realista o no y el sonido en off permiten la creación de toda clase de metáforas y símbolos*” (Martin, M., 2013, p.148).

#### **1.1.5.1. Ruidos**

Los ruidos se clasifican en naturales y humanos. Los primeros se refieren a todos aquellos presentes normalmente en la naturaleza como la lluvia, el viento, etc. Dentro de los ruidos humanos se encuentran los ruidos mecánicos, palabras ruidos y música ruido. Dentro de los mecánicos se encuentran todos los relacionados con máquinas como autos. Las palabras ruido son aquellas voces humanas de fondo que no adquieren realmente un sentido como diálogo. La música ruido se parece a las palabras ruido, pues no llega a tener protagonismo en una escena.

El ruido puede ser usado para generar un efecto realista o simbolista. Si su función es solo crear una atmósfera realista, entonces no existe ninguna intención de expresar algo al ponerlo

junto a una imagen.

Sin embargo, el sonido, por más realista que sea, raras veces se emplea de un modo crudo: A comienzos del cine sonoro se registraban casi todos los sonidos que el micrófono podía captar. Pronto se advirtió que la reproducción directa de la realidad daba una sensación tan poco real como posible y que los sonidos debían ser seleccionados de la misma manera que las imágenes (Clair, 1951, p.145-146).

Según Marcel Martin (2013), esto se debe a que en la vida real, muchas veces se presta más atención a los ruidos exteriores y por esa razón, el no tener en cuenta estos sonidos exteriores puede llegar a causar un efecto antinatural.

Al igual que a los demás elementos del lenguaje cinematográfico, es posible darle al sonido un valor más allá del realista, un valor simbólico. En cuanto a este uso del sonido, es posible distinguir dos formas; como metáfora o como símbolo.

Para realizar una metáfora con el sonido, es necesario yuxtaponerlo con una imagen, para que en esta relación, el sonido genere un significado de la imagen “mediante el valor gráfico y simbólico que posee en cierto modo, el sonido interviene como contrapunto más o menos directo con la imagen” (Martin, 2013, p.150). Uno de los ejemplos usado por este autor, es la metáfora de la respiración agitada con el sonido de una locomotora.

Martin considera un tipo de metáfora al uso irrealista o asincrónico del elemento sonoro en relación con la imagen. Uno de los ejemplos presentados es tomado de la película *Idylle à la plage* (1931) de Herni Storck, en la cual la mirada amenazante de una madre, se acompaña del sonido de una ametralladora, para indicar su mirada fulminante.

Para Marcel Martin (2013), la función simbólica del sonido, al igual que en la imagen, consiste en una significación más allá de la realista y la expresión inmediata. Así por ejemplo,

el silbido del expreso que atraviesa la estación desempeña un papel semejante respecto de la desesperación de Laura (*Breve encuentro*), mientras que los chirridos y los golpes de un carruaje parecen subrayar la incomodidad de dos amantes obligados a esconderse en el hotel de un

sórdido suburbio (*Cronaca di un amore*) (p.151).

#### **1.1.5.2. Música**

Al inicio del cine sonoro, la música no tenía un papel tan significativo, pues, las producciones cinematográficas contenían imágenes y montajes elaborados que hacían que la música sea un simple acompañamiento casi innecesario. Con el paso del tiempo, la música cinematográfica adquirió fuerza y los compositores comenzaron a darle una estilización más adecuada para que pudiera tomar un papel significativo en las películas.

El buen uso de la música en el cine ha transformado la presentación y significación de las imágenes. A través de la música, la emoción transmitida al espectador se vuelve más profunda.

Es evidente que la música debe dar la espalda a cualquier acompañamiento servil de la imagen y, muy por el contrario, en una concepción global de su función, tratar de explicitar acabadamente las implicaciones psicológicas y auténticamente fundamentales de ciertas situaciones dramáticas (Martin, 2013, p.156).

Es así como la música pasó de ser un simple acompañamiento de fondo casi innecesario, a formar parte de un todo, de la totalidad de la película. Sin embargo, con el tiempo pasó a un siguiente nivel, en el que se separa del todo para constituirse como un elemento independiente. En la obra de Pudovkin se puede apreciar esta nueva fase. “Así como la imagen es una percepción objetiva de acontecimientos, la música expresa la apreciación subjetiva de esa objetividad” (Martin, 2013, p.156).

Por su parte, el cineasta Eisenstein, hablaba de la función analítica de la música en el cine. “Para él, el desglose-música debe preceder al desglose-imagen y servirle como esquema dinámico” (Martin, 2013, p.157).

En su obra sobre el lenguaje cinematográfico se pueden observar tres funciones principales de la música en una película:

- rítmica
- dramática
- lírica

La función rítmica tiene sus propias subdivisiones. Puede ser el reemplazo de un ruido real “un vibrar de violines sugiere el arranque de cuatro motores, que la cámara va descubriendo de a uno en una panorámica” (Martin, 2013, p.159). Puede tener una función de “sublimación de un ruido o de un grito” (2013, p.159), en la que poco a poco, el ruido o el grito se transforma en música. También puede resaltar el movimiento producido en una acción.

La función dramática de la música cinematográfica consiste en la creación de una atmósfera en la escena. En este caso, la música apoya a la acción para darle dinamismo. “Una especie de tronido expresa la ira del pueblo a la llegada de los teutones prisioneros” (Martin, 2013, p.160), como sucede en la película *Alexander Nevsky* (1938) de Eisenstein y Vasilyev.

La función lírica se parece a la función dramática de la música cinematográfica, pues hace referencia a la creación de una atmósfera para las escenas. Sin embargo, se diferencian en que la función lírica busca magnificar las acciones. “la apertura de una ventana al sol y la felicidad (*Éxtasis, El oro de Nápoles*)” (Martin, 2013, p.161).

## **1.2. Transformación de la concepción cinematográfica a partir de la posmodernidad**

### **1.2.1. Lo posmoderno**

Jean-François Lyotard, filósofo francés, habla de la posmodernidad como un proceso de ruptura de los valores modernos enfocados en el progreso y la fragmentación de lo colectivo. Además, en la posmodernidad caen los grandes relatos de la humanidad que permitían dirigir a la sociedad hacia una verdad universal que legitimara una ideología o institución.

Con la caída de los grandes relatos, en la posmodernidad se abre espacio para pequeños

relatos y para no-relatos. Estos a su vez, permiten ampliar la posibilidad de interpretaciones, y por lo tanto de verdades. Además, los pequeños relatos son un medio para visualizar a grupos minoritarios, pues al caer las verdades absolutas y los valores, los temas tabú pueden encontrar un espacio.

Para comprender el arte posmoderno y su estética, es necesario partir del arte moderno. En cuanto a este ámbito, Lyotard dice que el arte moderno puede entenderse desde el concepto de lo sublime de Kant. Es decir, es un arte que sabe que existe algo que no puede ser visto, y se limita a no mostrar aquello que no puede ser representado.

La *abstracción* vacía que experimenta la imaginación en busca de una presentación del infinito que esta abstracción es ella misma como una presentación del infinito, su *presentación negativa* (...). “No esculpirás imagen, etc” (*Éxodo* 2, 4) como el pasaje más sublime de la Biblia, en el sentido de que prohíbe cualquier presentación de lo absoluto (Lyotard, 1986, pg. 21).

Partiendo de esta premisa de la tendencia del arte moderno a no mostrar lo impresentable, Lyotard explica que el arte posmoderno rompe con esto y busca la manera de representar lo abstracto. Esto lo diferencia con otras tendencias artísticas como el surrealismo, pues no busca crear mundo fantásticos, sino partir de la realidad para mostrar la parte abstracta que existe en ella.

Representar lo abstracto da aún más apertura para reforzar la subjetividad que toma fuerza en la posmodernidad. Al tener varias verdades, Lyotard explica que el extremo de esta multiplicidad de visiones lleva a la vida cotidiana y al arte hacia lo kitsch. Esta tendencia forma un collage que se aleja de la sutileza y la armonía que podía existir en la modernidad.

Esta situación caótica de elementos yuxtapuestos sin un sentido de armonía, puede comprenderse desde la visión de los franceses Gilles Deleuze y Félix Guattari, quienes proponen a la modernidad como un cuerpo sin órganos.

Estos cuerpos lúgubres y vaciados: se habían vaciado de sus órganos en lugar de buscar los puntos en los que podían pacientemente y momentáneamente deshacer esa organización de los órganos que llamamos organismo. Incluso había varias maneras de fallar el CsO, bien porque no se conseguía producirlo, bien porque, produciéndolo más o menos, nada se producía en él, la intensidades no pasaban o se

bloqueaban (Deleuze, Guattari, 1947, pg.6).

### 1.2.2. La imagen-movimiento en Deleuze

Gilles Deleuze (1925-1995) fue un filósofo francés que escribió sobre política, historia de la filosofía y arte. En general, la propuesta de este filósofo tenía que ver con las perspectivas internas de la realidad. Esta subjetividad se concibe en Deleuze a través de las acciones y el tiempo del sujeto. Es decir que, el individuo es producto de un proceso en el que la acción es protagonista, pues no hay *ser* sin acción. Esta dirección que toma Deleuze sobre la importancia del *hacer*, el movimiento y el cambio que esto implica, se ve reflejada en su propuesta sobre la construcción cinematográfica y la interpretación del espectador frente a la obra.

Deleuze plantea que visto desde la psicología, a lo largo del tiempo, las imágenes se encontraban en el plano de la conciencia y el movimiento en el plano espacial. Sin embargo, los cambios sociales terminaron por intercambiar los elementos entre los dos planos. El reto se transforma en

¿cómo explicar que los movimientos produzcan de golpe una imagen, como sucede en la percepción, o que la imagen produzca un movimiento, como sucede en la acción voluntaria?” (Deleuze, 1994, p.87).

De esta manera, el autor explica la pérdida de anclaje del sujeto en lo sensorial.

El filósofo francés pone al cine en una posición que traspasa la fenomenología, puesto que, en general, esta plantea la verdad a partir de la existencia de los objetos y la experiencia sensorial que tenemos con ellos. Pero en el cine, y más aún en el cine posmoderno, no existe una representación fiel de la realidad, sino la creación de realidades. Además, la interpretación de los espectadores a partir de las emociones generadas por la ficción, derivan en otras realidades creadas por ellos para darle un significado a lo que vieron.

El cine no se confunde con las otras artes, que apuntan más bien a un irreal a través del mundo, sino que hace del mundo mismo un irreal o un relato: con el cine, el mundo pasa a ser su propia imagen, no es que una imagen se convierta en mundo (Deleuze, 1994, p.89).

En 1859 nace en Francia Henri Bergson, uno de los filósofos que inspirarán a Deleuze más adelante. Murió en 1941 y su obra apuntó principalmente a reafirmar la libertad de conciencia y del individuo para construirse como *ser* y definir por su cuenta el sentido de los objetos. Deleuze toma el pensamiento de Bergson para explicar que la ruptura del anclaje sensorial en el cine, se debe a la instantaneidad de las imágenes y de la comprensión que se puede generar sobre las mismas, y que permite que las interpretaciones estén en constante cambio. “Todas las cosas, es decir, todas las imágenes, se confunden con sus acciones y reacciones: es la universal variación” (Deleuze, 1994, p.90).

Esta importancia de la acción en los procesos y creación de sentido lleva al filósofo a hablar de tres tipos de imágenes en su obra *La imagen movimiento* que generarán una interpretación en el espectador a partir de la relación que tienen entre sí. Estas son:

- imagen-acción
- imagen-afección
- imagen-percepción

La primera tiene que ver con la sucesión de imágenes, ya sea inmediata o con intervalos, que producen una acción. En el cine estas se encuentran representadas por planos medios o generales.

La imagen-afección se refiere a las cualidades de un sujeto u objetos que provocan una reacción en otro sujeto. Los planos en los que se reflejan estas imágenes son primeros planos, en los que se pueden apreciar las expresiones de los sujetos.

La imagen-percepción tiene que ver con los distintos puntos de vista que se presentan en una escena. Primero está la intención que quiere transmitir el autor, la cual se demuestra a través de la actuación del sujeto y esta es presentada por la forma en la que opera la cámara para entregársela al espectador.

Para hablar de la interpretación, Deleuze se basa en Bergson y plantea que no existe una conciencia externa que cumpla el papel de *luz* para ayudarnos a entender, en este caso las



imágenes; sino que, son las mismas imágenes las que irradian su *luz*. El concepto de *luz* se entiende como una metáfora de reglas preestablecidas que podrían explicar fácilmente la intención del autor para conducir la interpretación del espectador. Sin embargo, la propuesta de estos dos filósofos habla justamente de la ruptura de estas reglas para que el público sea capaz de generar sus propias ideas a través de la percepción que tiene de la *luz* que emiten las imágenes cinematográficas. Además, el hecho de que las imágenes puedan generar su propia *luz*, hace que estas tengan un sentido propio y puedan funcionar de distintas formas según la obra en la que se encuentren y las imágenes con las que se relacionen para crear cada vez, un sentido nuevo.

### **1.2.3. Nuevas percepciones de la imagen**

Con la llegada del neorrealismo, la concepción de la imagen cinematográfica y su producción, tomaron un giro. Ya no bastaba con la simple representación de la realidad, sino que se buscaba mostrar un real que tuviera que descifrarse. “siempre ambiguo; de ahí que el plano-secuencia tendiera a reemplazar al montaje de representaciones” (Deleuze, 1986, p.12).

En el cine neorrealista se pueden observar secuencias enteras de situaciones cotidianas, que de a poco permitirán el paso de las imágenes sensoriomotrices a imágenes ópticas-sonoras.

En el antiguo realismo, o según la imagen-acción, los objetos y los medios tenían ya una realidad propia, pero se trataba de una realidad funcional, aun cuando estas exigencias fuesen tanto poéticas como dramáticas (Deleuze, 1986, p.15).

A partir del trabajo cinematográfico del italiano Luchino Visconti (1906-1976), los elementos que componen la narrativa cinematográfica comienzan a tener autonomía.

La situación ya no es sensoriomotriz como en el realismo sino ante todo óptica y sonora, cargada por los sentidos antes de que se forme en ella la acción y ella utiliza o afronta sus elementos” (Deleuze, 1986, p.15).

A medida que avanza el neorrealismo, las acciones se transforman en descripciones ópticas-sonoras, como se observa en la obra de Antonioni. Además, en Fellini se puede ver la prioridad por lo cotidiano y cómo lo real se vuelve espectáculo. Tomando en cuenta la obra

de estos dos cineastas, Deleuze plantea la creación de nuevos signos a los que denomina *opsignos* y *sonosignos*. Ambos hacen referencia a la profundidad de los sentidos de la vista y el oído, pues las nuevas propuestas cinematográficas mirar y escuchar se entienden como percepciones completas y complejas de los sentidos.

Los opsignos se dividen en dos; los atestados y los instatados, “unos dando una visión profunda a distancia que tienden a la abstracción, y los otros una visión próxima y plana que induce una participación” (Deleuze, 1986, p.18).

Deleuze explica la caída de lo sensoriomotriz a través de Robbe-Grillet quien despreciaba lo táctil, los colores y los sonidos por estar muy relacionados a las emociones y reacciones. “El cine (...) permitió descubrir el poder descriptivo de los colores y los sonidos en tanto que reemplazan, borran y recrean el propio objeto” (Deleuze, 1986, p.26) . Lo que los lleva a ser creadores autónomos de una realidad.

A partir de esta resignificación de lo real en el cine, Deleuze dice que la producción cinematográfica fue más allá de la propuesta neorrealista hasta que la narración se vio en constante modificación. “Contrariamente a la forma de lo verdadero, que es unificante y tiende a la identificación de un personaje (...), la potencia de lo falso es inseparable de una irreductible multiplicidad” (Deleuze, 1986, p.180-181).

Para interpretar los elementos cinematográficos en sus nuevos usos, el filósofo francés, se basa en las triadas de Pierce en las que a partir de un contexto, el signo adquiere una significación o interpretación. Deleuze define a la imagen-afección como el concepto de ícono en Pierce. Es decir, que es aquella que se refiere al nivel de semejanza en la significación del signo.

Luego habla de la imagen-acción como el “signo” en Pierce. De esta manera pone a la imagen-afección en el lugar de la Primariedad y en la Segundeidad de las triadas para así buscar en el cine el elemento tercero que ha de ocupar el lugar de interpretación de Pierce para los signos.

#### 1.2.4. LA INTERPRETACIÓN

La película de Gaspar Noé *Enter the void* (2009), es el objeto de estudio de la presente tesis. En ella se pretende observar la transformación posmoderna en la narrativa audiovisual de la que habla Deleuze. Al ser un movimiento cultural desprovisto de códigos exactos para el uso de los elementos audiovisuales, es necesario usar una metodología de la interpretación para analizar la autonomía de dichos elementos y darles un sentido y comprender su función individual y en conjunto.

Para esto, se utilizará la teoría de interpretación del filósofo francés Paul Ricoeur. Él se basa en la hermenéutica teniendo siempre en cuenta la distancia entre el emisor y el receptor. Además, juega un papel importante las condiciones en que el receptor recibe el mensaje, puesto que la decodificación que implica la interpretación es compleja y depende directamente de varios conocimientos distintos a las simples sensaciones de las experiencias sensoriales.

Resulta necesario para Ricoeur (1995) explicar la diferencia de los distintos niveles de lectura que se producen frente a una obra. Primero se encuentra la explicación, que se produce en la simple transmisión del mensaje de la obra hacia un primer receptor. Este tomará este mensaje y lo transmitirá a otro receptor en sus propias palabras, según lo que haya logrado entender.

Luego se encuentra la comprensión, es un proceso más complejo en el que interviene la experiencia que pueda tener el espectador. Esta experiencia o bagaje, tiene que ver con la relación que haya tenido el sujeto con mensajes parecidos al que esté presenciando. En este nivel se produce una decodificación de los signos.

Finalmente, llega el espectador a la etapa de interpretación en la que la decodificación previa de los signos le permite darles un sentido y llegar hasta el fondo de su significación. La distancia de la que se hablaba antes entre el emisor y el receptor aparece justamente en esta etapa, pues un mensaje puede ser enviado con un sentido, pero la capacidad de interpretación según la comprensión que haya tenido el sujeto desde su experiencia previa, puede que varíe

y así la interpretación será distinta al sentido con el que fue enviado.

Para que la interpretación pueda ser más precisa con la intención del emisor, será necesario que el mensaje sea lo más directo posible y evite incluir signos complejos o símbolos que puedan tener varios sentidos. Llevado esto al plano del cine, se puede decir que la interpretación simple y comprensible para cualquier espectador se aprecia en el cine clásico. Sin embargo, en el cine posmoderno en el que no existe una construcción simple, cronológica y un uso de los elementos cinematográficos basados en leyes específicas, la interpretación se dispersa. En este caso, se abre la posibilidad a que cada espectador tenga su propia interpretación en base a lo que conoce.

Ricoeur (1995) explica que en la actualidad, la posibilidad de múltiples interpretaciones según el punto de vista del que se analice una obra, provoca un cambio en la validación que pueda tener una interpretación. Están más cerca de “una lógica de la probabilidad que a una lógica de verificación empírica” (p.90). Una de sus propuestas para validar una interpretación, es el círculo hermenéutico que se compone de varios pasos:

1. Pre-comprensión: en esta fase se generan las expectativas de la obra que estamos por presenciar y se forman las primeras conjeturas sobre las posibles interpretaciones a las que podríamos llegar.
2. Reconocer prejuicios: en este punto es necesario captar conscientemente los prejuicios con los que estamos mirando los elementos de una obra, pero también identificar qué posibles prejuicios del autor van apareciendo, para tomarlas en cuenta, pues tal vez no tengamos los mismos prejuicios.
3. Fusión de horizontes: aquí debemos analizar la época en la que el autor realiza su obra y desde la que nosotros la estamos mirando, para poder establecer las diferencias y semejanzas entre ambas.
4. Interpretación literal: la decodificación de signos en su primer nivel.

5. Respuestas a las preguntas: después de nuestra experiencia con la obra, debemos realizarnos preguntas sobre ella y responderlas en base a ella.

Ricoeur aclara además que si bien pueden existir varias interpretaciones válidas, según el punto de vista desde el que se plantean, también existe un límite.

La lógica de la validación nos permite movernos entre los límites del dogmatismo y el escepticismo. Siempre es posible discutir en favor o en contra de una interpretación, confrontar interpretaciones, ser árbitro entre ellas y buscar un acuerdo, aun cuando este acuerdo permanezca más allá de nuestro alcance inmediato (1995, p.91).

De esta manera, el diálogo que se produce entre las distintas interpretaciones aumenta el valor de la obra, pues su universo de significación va creciendo. Estos análisis y comparaciones son los que permiten situar a las obras en planos distintos y muchas veces ponerlos como base para la creación de nuevas obras o como sustento para futuras interpretaciones de otras obras.

## CAPÍTULO II

### ENTER THE VOID

#### 2.1. Producción

*Enter the Void* es el nombre de la película escrita, dirigida, producida y editada por el cineasta argentino, Gaspar Noé. La obra de este director ha sido desde sus inicios controversial y busca siempre provocar emociones fuertes en el espectador. Noé hurga en los comportamientos animales del ser humano para romper con la idea moral del bien y del mal. Para esto, no solo muestra imágenes crudas, sino que usa los elementos cinematográficos de una manera aberrante. Es decir, que modifica el uso convencional de los elementos cinematográfico.

Los son colores fuertes y llamativos, la cámara se encuentra en constante movimiento y el montaje es rápido en un inicio pero lento a lo largo de la construcción del relato debido a que la mayor parte del tiempo nos encontramos frente a extensos planos secuencia. La experiencia frente al tratamiento de la imagen que salta violentamente a la vista y los movimientos bruscos de cámara, provoca en ocasiones mareo en el espectador.

En una entrevista al diario La Nación (2012), Gaspar Noé dice,

La verdad es que me divierte asustar a la gente con mis películas. No hay que tomárselo tan en serio... Creo que logro un objetivo si un espectador se sorprende o se asusta, incluso si se levanta y se va de la sala. Es como cuando a un mago le sale bien un truco (parr.2).

Directores como Pasolini, Fassbinder y Luis Buñuel, son algunas de las referencias que han ayudado a formar la obra de Gaspar Noé. En el caso de *Enter the Void*, una las películas tomadas como referentes por el director fueron *2001: Odisea en el espacio* (1968), un filme de ciencia ficción dirigida por Stanley Kubrik. La segunda, es *Estados Alterados* (1980), una historia de ciencia ficción dirigida por el extravagante Ken Russell.

Al igual que otros trabajos de este director, la película se realizó en Francia y fue financiada por la distribuidora de películas, Wild Bunch, la productora francesa, Fidelité Films y la

colaboración de Alemania e Italia. *Enter the void* tuvo que esperar quince años para finalmente ser realizada. Gaspar Noé cuenta que habría sido muy difícil filmar esta película sin el apoyo económico de Wild Bunch y Fidelité Films, que consiguió tras el éxito de su anterior obra, *Irreversible*. La inversión total de la película fue de 12 380 000 euros.

Las ideas centrales de la película, el vacío, la muerte y la reencarnación, aparecen como una inquietud en el director desde su adolescencia. Cuenta Noé que a sus veinte años, vio la película *La dama del lago* bajo los efectos de hongos alucinógenos y fue entonces que decidió que su filme debería ser narrado con la perspectiva de primera persona. Además, resulta curioso que alguien no creyente como es este director, se involucrara con el tema de la reencarnación. Pero, esta experiencia alucinante con hongos es la que lo lleva a sentirse atraído por los colores desbordantes. El guión de *Enter the void* tuvo varias modificaciones antes de convertirse en el definitivo.

El equipo de realización de esta película estuvo conformado por la francesa Lucile Hadzihalilovic, quien colaboró con el guión. Benoît Debie participó como director de fotografía, igual que en la película anterior de Gaspar Noé, *Irreversible*. En la edición, Noé trabajó junto a Marc Boucrot y Jérôme Pesnel. En la producción del filme, Oliver Delbosc, Vincent Maraval y Marc Missonnier colaboraron junto a Gaspar Noé.

La música y los efectos sonoros estuvieron a cargo de Thomas Bangalter, miembro de la banda francesa, Daft Punk. Anteriormente, Bangalter ya había trabajado con Gaspar Noé para crear la banda sonora de la película *Irreversible*. En esta ocasión se puede apreciar el estilo musical dirigido hacia el *house* y la *electrónica* de Bangalter, a pesar de que la presencia de música en el filme es escasa. El trabajo de Bangalter en *Enter the Void* se puede apreciar más en los efectos sonoros en los que se esmeró por crear elementos discretos que al final fastidian al espectador.

El papel del personaje principal del film Óscar fue interpretado el estadounidense, Nathaniel Brown, quien no era un actor profesional, sino un aprendiz de dirección cinematográfica. La razón principal por la que se decidió darle el papel protagónico a Brown, en lugar de dárselo a un actor profesional, fue que se necesitaba alguien que se pareciera a la actriz Paz de la

Huerta y que no tuviera problema en que su rostro casi no apareciera durante toda la película.

El papel de Linda, otra de las protagonistas y hermana de Óscar, lo realizó la actriz y modelo estadounidense, Paz de la Huerta, quien fue escogida inmediatamente por el director. Los niños que representan a Óscar y Linda en el *flashback* de su niñez, son los actores Jesse Kuhn y Emily Alyn, respectivamente. Sara Stockbridge participó en la película como la amiga de Linda. Olly Alexander interpreta a Víctor, el amigo de Óscar que desata el conflicto.

Otros actores que aparecen en *Enter the Void* son Masato Tanno, Emi Takeuchi, Milton James, Cyril Roy y Ed Spear. Además, en la analepsis de la niñez de Linda y Óscar, aparece Janice Beliveau como la madre de los niños. En esta escena, la cara de la madre no se distingue con claridad; en una entrevista realizada por el youtuber MajorGrau durante el Festival de Cine de Sitges o Festival Internacional de Cine de Cataluña, Gaspar Noé aclaró que esto se hizo a propósito para crear la duda de si es un flashback o si es Linda quien muere en el accidente.

La historia de este filme toma lugar en Tokio, capital de Japón. Esta ciudad caótica y llena de color es el escenario perfecto para el estilo de la película. El rodaje comenzó en octubre de 2007 y las tomas realizadas en estudios se hicieron en Estudios Toho. Esta es una productora japonesa de cine que existe desde 1932 y ha producido películas como *Godzilla vs King Ghidorah*, *Metrópolis*, *War of Gargantuas*, *Son of Godzilla* y muchas otras. Para *Enter the void*, el equipo de filmación se quedó tres meses en la ciudad japonesa. También se realizaron las tomas de los flashbacks en Montreal

La primera presentación de esta película se realizó en mayo del 2009 en la edición número 62 del aclamado festival de Cannes. Este festival se realiza desde 1939 y se caracteriza por presentar películas independientes. Entre las películas que competían en 2009 se encontraba *Enter the Void* junto con *Inglourious Basterds* de Quentin Tarantino, *Anticristo* de Lars Von Trier, *Los brazos rotos* de Pedro Almodóvar y otras que después del festival se convirtieron en íconos del cine contemporáneo. Ese año ganó a mejor película *La cinta blanca* del director Michael Haneke y el premio a mejor director fue para el filipino Brillante Mendoza quien



participó con su filme *Kinatay*.

Este no era el primer año en el que Gaspar Noé participaba en este festival. *Irreversible* es el nombre de la película con la que hizo su aparición Gaspar Noé en Cannes en el año 2002. Este filme narra la historia de la venganza de dos hombres por la brutal violación de Alex, exnovia de ambos en distintos momentos. *Irreversible* causó gran controversia entre el público y los críticos debido a las crudas imágenes que contiene. La escena más polémica de esta película es la violación explícita que sufre la protagonista, Alex, interpretada por Monica Bellucci. Gaspar Noé decidió hacer esta escena con un plano secuencia en el que el momento de la violación dura casi diez minutos. Esta violencia puesta en pantalla hizo que algunos de los espectadores salieran de la sala al no soportar tanta crudeza.

La violencia con la que llegó Noé a Cannes, a pesar de las críticas, fue lo que le permitió despuntar e incluso recibir la invitación del director del festival, Thierry Frémaux para participar en mayo del 2009 con su película *Enter the Void*. Como la película todavía no estaba lista, el director llevó una primera versión que duraba 163 minutos. Después del festival tuvo que pulir algunos detalles hasta quedar con un filme de 155 minutos. Esta versión fue presentada en el Festival Internacional de Toronto en septiembre del mismo año. Pero el corte final de 154 minutos apareció el 5 de mayo de 2010 en el Festival de Sundance y entonces fue lanzado a las pantallas de los cines franceses y unos días más tarde, en Japón.

## **2.2. Resumen de la película**

*Enter the Void* es una película que cuenta la historia Óscar, un vendedor de drogas en Tokio y su hermana Linda, una streaper. El filme empieza con una conversación entre los dos en la que se introduce a la muerte y la reencarnación que serán dos temas que irán construyendo el relato. Luego, Alex, un amigo de Óscar llega al departamento y le pregunta por un libro que él le había prestado, el Libro Tibetano de los Muertos. Óscar tiene que salir para entregarle drogas a su amigo Víctor y en el camino Alex habla sobre el libro, lo que refuerza la idea de la reencarnación. Llegan a un bar llamado The Void, pero Alex no entra y se queda

a esperar a su amigo.

Una vez en el bar, Óscar se sienta con Víctor, quien solo alcanza a decir “lo siento” y entonces se escucha a la policía entrando y Óscar corre a encerrarse en el baño. Intenta mandar por el inodoro la droga que tenía que entregar, pero no funciona. La policía golpea la puerta y él dice que tiene un arma y que disparará. Entonces, uno de los policías dispara y es Óscar quien termina muerto en el piso del baño.

En esta película, la cámara es subjetiva y muestra la visión de Óscar y cuando cae muerto, la cámara se va hacia arriba y nos da a entender que Óscar se queda viendo su cuerpo. Entonces se muestra un flashback de su vida hasta el momento de su muerte. Cuando eran niños, Linda y Óscar iban en un auto con sus padres, un camión los impactó y sus padres murieron. Al quedar huérfanos los dos hermanos, que siempre habían sido muy unidos, fueron llevados a orfanatos diferentes. Óscar fue a vivir a Tokio y al crecer comenzó a vender drogas y así reunir el dinero suficiente para llevar a su hermana a vivir con él.

Al llegar a Tokio, Linda comienza a trabajar como striper en el club de Mario, con quien además mantiene una relación. Óscar se involucra más con el mundo de las drogas y comienza a vender DMT, una droga fuerte que se relaciona con las experiencias cercanas a la muerte. Luego se observa que Víctor descubre que Óscar se había acostado con su madre y se explica por qué decidió entregarlo a la policía. Nuevamente la cámara nos lleva al baño del bar en el que un oficial mata a Óscar.

Ahora el personaje mira a Tokio desde arriba para presenciar los eventos después de su muerte. Mario ha obligado a su hermana a realizarse un aborto y ella se encuentra deprimida por la muerte de su hermano y el bebé. Óscar mira cómo Bruno, el traficante que le entregaba las drogas, destruye todas sus cosas. También se muestra a Alex quien termina escondiéndose en las calles. Linda se lamenta no haber escuchado a su hermano que le aconsejaba no involucrarse con Mario y habría preferido que tuviera una relación con Alex.

Óscar va hasta la morgue, en la que será cremado. Después vemos a Víctor discutiendo con su madre por haberse acostado con Óscar. Finalmente, es expulsado de su casa por esta

discusión y por haber traicionado a su amigo. Víctor busca a Linda para pedirle perdón por la muerte de su hermano, a lo que ella le responde furiosa que debería suicidarse.

Nuevamente la cámara sube, esta vez entra en un avión en el que Óscar ve a su madre que da de lactar a un pequeño al que llama Óscar. Vuelve a bajar para ver a Linda y a Alex tomar un taxi, rumbo a un hotel llamado Love. Óscar los mira tener sexo y luego atraviesa las demás habitaciones y observa a varias parejas teniendo sexo. De los genitales de todas las parejas destellan luces que se transforman en una sola pulsación.

Óscar vuelve al cuarto en el que está su hermana y entra en la cabeza de su amigo para presenciar el coito desde su punto de vista. Luego nos lleva al interior de la vagina de su hermana para observar la penetración, la eyaculación y seguir al grupo de espermatozoides hasta el óvulo y la fecundación. Un fundido a negro y finalmente destellos de luz blanca cambian completamente la escena. La cámara ahora mira desde los ojos de un recién nacido que es entregado a una madre.

### **2.3. El Libro Tibetano de los *Muertos en Enter the Void***

La película hace referencia desde el inicio al *Bardo Thodol* o *Libro Tibetano de los Muertos*, una guía usada por el budismo tibetano para ayudar a los moribundo y muertos para alcanzar la iluminación y evitar entrar nuevamente en el samsara; el ciclo de reencarnación. Según el budismo tibetano, después de que una persona muere, pasa 49 días en un estado transitorio entre la muerte y la reencarnación. La muerte “es el momento de reconocer la clara luz fundamental, la luminosidad propia de la Realidad absoluta y dejarse absorber por ella, alcanzando así la liberación” (López, Tabuyo, 2006, p.15).

El libro divide a este estado transitorio en tres partes; el momento de la muerte, el estado transitorio de la realidad y el estado transitorio del renacimiento. La luz en todo el proceso es muy importante, en especial la luz del Absoluto. Esta es descrita como un vacío luminoso que se asemeja a la mente vaciada durante la meditación. Además, en la primera etapa, el

libro dice que todo lo que se ven son imágenes destellantes de luz. Este elemento es tomado por Gaspar Noé en la película *Enter the Void* y llevado al extremo. Procesos como la muerte de Óscar, el analepsis que presenta la vida del personaje y el momento en que tiene la oportunidad de reencarnar tienen destellos de luz y color. Noé incluye fundidos en negro y momentos en que la pantalla tiene un solo color destellando.

En cuanto al momento previo a la reencarnación, el *Libro Tibetano de los Muertos*, habla de una transición de cuerpos; el cuerpo previo y el futuro. El cuerpo previo es mental, es decir abstracto, y su forma es igual al cuerpo físico que alma abandonó. El libro dice que al estar en esta forma, el alma puede atravesar los espacios físicos sin ningún problema, ya sean paredes, montañas, puede ir a cualquier lugar. En la película, este cuerpo previo se expresa a través de la cámara subjetiva que representa el alma de Óscar que vaga por Tokio.

Además, en esta transición el budismo tibetano cree que la vida previa junto con el karma aparecen como una visión para quien ha muerto. Si la mayoría de las acciones durante la vida de una persona han sido malas, una espesa luz gris lo rodeará. El cuerpo mental en este punto se da cuenta de que está muerto. Podrá ver a sus familiares y amigos y sentirá angustia al ver que no puede interactuar con ellos. En esta fase, la muerte se convierte en una fase desesperante y terrorífica.

Varias veces las oraciones del *Libro Tibetano de los Muertos* ofrece una guía para que el alma reconozca a la luz absoluta como camino y evite el samsara. Sin embargo, si continúa el proceso de reencarnación el cuerpo mental tiene la oportunidad de escoger entre diferentes matrices, puede volver a la vida en cualquier ser; humano, animal o incluso un ser sobrenatural. Una vez establecida la forma corpórea, se le mostrarán imágenes sobre su próximo nacimiento y su matriz.

Aún, en esta fase tan cercana al nuevo nacimiento, es posible cerrar la matriz y alcanzar la liberación. Para esto es necesario comprender la irrealdad de todo lo físico por lo que el Lama o guía debe pronunciar esta oración para ayudar al cuerpo mental : “Todas las sustancias son mi propia mente, y esta mente es vacuidad, no sujeta a nacimiento ni a disolución” (López, Tabuyo, 2006, p.249). Pero si nada de esto funciona, para entrar en la matriz, es necesario que el cuerpo mental abandone todos sus apegos por quienes conoció

en su anterior vida para entrar vacío en su nueva forma.

En *Enter the Void*, el proceso de reencarnación se representa a través de luces confusas que finalmente no le permiten al espectador saber si se cumplió o no con el ciclo del samsara. La fragmentación del relato entre *flashbacks* y *flashfowards*, impiden saber con claridad si la escena final del niño naciendo, es la reencarnación de Óscar con su hermana como la matriz o si escapó de volver a nacer. En este caso, la escena final podría ser un flashback del nacimiento anterior de Óscar y la mujer del final sería su madre.

## **2.4. Una droga para acercarnos a la muerte**

El DMT era mucho más poderoso, mucho más desconocido, y provocaba que me cuestionara sobre qué es la realidad, qué es el lenguaje, qué es el ser, qué es el espacio y tiempo tridimensional (McKenna, 2016, parr.4).

La Dimetiltriptamina (DMT) es un compuesto formado por Carbono, Hidrógeno y Nitrógeno (C<sub>12</sub>H<sub>16</sub>N<sub>2</sub>). Se encuentra de forma natural en algunas plantas, pero también se sintetiza en laboratorios y se vende como una droga ilegal. Además, recientemente se descubrió que el cerebro de humanos y mamíferos.

Las plantas que producen DMT, han sido usadas por varias culturas indígenas como los pueblos Shuar (Ecuador), Shipibo Conibo (Perú) como enteógenos, es decir, como un psicotrópico que les permita tener visiones con propósitos espirituales, médicos o incluso predictivos. Una de las plantas más populares que produce esta sustancia, es la *psychotria viridis* que forma parte de la famosa bebida ayahuasca o yagé, que se compone de la mezcla de varias plantas.

Las alucinaciones que produce este brebaje son tan fuertes y realistas que se usan como guía de autoconocimiento y como medicina para curar la ansiedad, la depresión y otros trastornos psicológicos. Actualmente, algunos grupos de mestizos que promueven un estilo de vida saludable y el rescate de tradiciones indígenas, también utilizan este brebaje de manera ritual para purificar el cuerpo y darle paz al alma.

Rick Strassman, un médico estadounidense especializado en psiquiatría y ha realizado varios estudios sobre la influencia de psicotrópicos en la mente humana y su trabajo más destacado se resume en su libro *DMT: la molécula del espíritu*. La investigación realizada por el doctor Strassman, permitió determinar que el cerebro humano produce esta sustancia.

Específicamente, es la glándula pineal, que se encuentra en el centro del cerebro, es la responsable de la presencia de DMT en el cuerpo. Principalmente, esta glándula tiene relación con el sueño, funciona como fotorreceptor, está formada por células similares a las de la retina y es por eso que la metafísica la considera como el místico tercer ojo que funciona como puente entre el mundo físico y el espiritual. Incluso Descartes se refirió a ella como *el asiento del alma* y la describió como una estructura parecida a un cono de pino que se activa con el movimiento.

Esta glándula endocrina produce dos hormonas, melatonina y serotonina. La primera nos ayuda a tomar conciencia del tiempo y sus ciclos. Esta tiene que ver con lo que se conoce como reloj biológico. Influye en el sueño ya que al dormir, aumentan los niveles de melatonina y al bajar, hace que nos despertemos. La segunda influye en varios procesos biológicos como el metabolismo, la producción de leche en mujeres en proceso de lactancia, regeneración hepática y división celular. También tiene que ver con el estado de ánimo de las personas, si los niveles de serotonina aumentan, se produce una sensación de bienestar, pero cuando bajan, la persona experimenta ansiedad y depresión.

El yoga tántrico, es una práctica en la que el sexo es tomado como un ritual que ayuda a la pareja para llegar a la esencia del ser humano. A través de la meditación, el yoga tántrico va más allá del placer y el orgasmo de una relación sexual, para transformar un momento físico en un momento infinito. La idea es que la pareja se reconozca a través de caricias y se despierte el deseo en todos los sentidos. En esta práctica, el sexo pasa a ser una forma de abrir los chakras, que son los canales de energía del cuerpo y la penetración es considerada como una herramienta que permite comunicación entre las fuerzas internas del individuo y el universo. Aquí, el tercer ojo o la glándula pineal cumple un papel muy importante pues se convierte en el canal que comunica a estas fuerzas y por lo tanto es la responsable de la expansión de la conciencia.

Uno de los descubrimientos más curiosos realizados por Strassman fue que, la glándula pineal se forma en el feto a partir de la séptima semana, el mismo tiempo en que se determina el sexo del bebé. Este hecho se puede relacionar con la teoría de la reencarnación descrita en el *Libro Tibetano de los Muertos*, donde se afirma que deben pasar 49 días, es decir, siete semanas, antes de que un ser pueda reencarnar. La teoría que sostiene Strassman es que al momento de la muerte de un individuo, el espíritu se libera a través de la glándula pineal y entra en la glándula pineal del nuevo ser en el que reencarnará.

Los estudios de Strassman realizados en ratones, lograron comprobar que la glándula pineal de mamíferos y humanos no solo produce melatonina y serotonina, también produce DMT. Es decir que una de las sustancias psicotrópicas más curiosas de la naturaleza, vive dentro de nuestro cerebro. En el organismo, el DMT es responsable de las imágenes que vemos en los sueños y las visiones que se producen durante las experiencias cercanas a la muerte. Por lo tanto, esta sustancia pone al ser humano en una línea entre el plano real y fantástico, o entre la vida y la muerte.

El DMT, en cualquiera de sus presentaciones, permite tener fuertes visiones y experimentar un momento cercano a la muerte. Quienes han tenido un viaje ayahuasca saben que la transformación del ser que se produce después de la ceremonia, parte de una muerte simbólica. El cuerpo y la mente se limpian para que el individuo pueda renacer. En el caso de la producción de esta sustancia por glándula pineal, también tiene relación con experiencias cercanas a la muerte y visiones que nos alejan o deforman la realidad. Partiendo de esto, Strassman sugiere que el momento de la muerte de un individuo es cuando más activa está la glándula pineal y más DMT se produce en el cerebro. De esta manera, la información de la conciencia puede ser usada por el individuo incorpóreo, alma o cuerpo mental como se mencionaba en el *Libro Tibetano de los Muertos*.

El escritor y filósofo estadounidense Terence McKenna fumó aproximadamente 40 veces DMT en un periodo de 28 años (1967-1995). La revista Vice (2016) recoge en un artículo su testimonio sobre la experiencia con esta sustancia. Lo que más llama la atención en el relato ordenado por minutos para ver la evolución de las visiones, es la predominancia de

los colores brillantes en los distintos momentos. Los colores se mueven y producen formas, que en la experiencia descrita por Mackenna, lo llevan de un lado a otro, como en una transición.

Luego, el escritor habla de un estado de conciencia inusual en el que “la parte que llamas tú permanece intacta. Eres igual que antes pero el mundo ha cambiado por completo y todo se fue” (Mackenna, 2016). Este fragmento se puede relacionar la experiencia de muerte consciente de la que habla el Libro Tibetano de la Muerte, en la que es preciso que el cuerpo mental observe sus acciones, reflexione sobre ellas, acepte el hecho de estar muerto y esta libertad de conciencia sea su ventaja para escoger o no la reencarnación.

Una de las descripciones que llama la atención en el viaje de Mckenna es lo que sucede con el lenguaje. Casi al inicio de sus anotaciones, dice que el lenguaje se vuelve confuso y no logra escribir con claridad. La explicación que se da a este momento, es que el DMT es una sustancia que rompe con la idea de temporalidad y orden. No es una sustancia que provoque una experiencia para analizar. El escritor recobra el lenguaje en un momento, pero de una manera peculiar, siente una chispa en su estómago que sube por su garganta y sale desde su boca la llama. Con DMT, incluso el lenguaje se ha vuelto visual y los sonidos son coloridos.

En la descripción de los últimos instantes de la experiencia de Mckenna, se dice que todo empieza a destruirse y a alejarse. Elfos que de pronto aparecieron en su visión para hacerle compañía, empiezan a despedirse del escritor. Todo se vuelve confuso y solitario. De pronto, Mckenna ya no recuerda el viaje completo, se dice a sí mismo que tal vez eso sea lo mejor. Compara esto con los sueños y esto a su vez puede relacionarse con el momento previo a la reencarnación descrito por el libro de los muertos, en el que después de haber tomado conciencia de todo, incluso del estado de muerte, de a poco se dejan estos recuerdos para poder ingresar en la matriz.



## 2.5. Construcción visual en *Enter the Void*

*Enter the Void* es una película en la que se cuenta la historia de un vendedor y consumidor de drogas, especialmente de DMT. Además, el tema de la muerte y la reencarnación están constantemente presentes a lo largo de la narración. La construcción de la imagen en *Enter the Void* está dirigida a recrear la experiencia de alguien que ha consumido DMT. También hace referencia a las descripciones del *Libro Tibetano de los Muertos* en el que se dice que el momento de la muerte y el proceso de la reencarnación están llenas de luces y colores.



La tipografía usada en los créditos es variada, colorida y llamativa

Gaspar Noé nos entrega una película llena de escenas en las que colores brillantes y luces de neón saltan de la pantalla. Desde el inicio del filme, nos muestran créditos coloridos con tipografías de formas extrañas y variadas. A lo largo de la película Noé le presenta pantallazos al espectador, en los que mosaicos de colores

cubren la pantalla y se mueven, imitando las coloridas alucinaciones de un drogadicto al cerrar los ojos. Estos pantallazos no son breves, sino que en ocasiones duran hasta casi tres minutos.

Además es muy frecuente el cambio de color en una misma escena. Por ejemplo, cuando Óscar se droga en su departamento, el ambiente pasa de tener una luz morada, a naranja, cae en una oscuridad absoluta y luego regresa a intercambiar entre morado, naranja, amarillo y verde. Por supuesto que existe una explicación para lo que sucede, las luces de los carteles de la ciudad se filtran por la ventana abierta. Sin embargo, aunque se da al espectador una razón para estos cambios bruscos de iluminación, se crea un malestar visual que termina por confundir al cerebro del público.



En estas tres imágenes se puede apreciar el cambio de color en la iluminación

Otra particularidad en cuanto a la iluminación que termina por fastidiar al espectador, es el efecto en el que la luz titila. Es como si un foco estuviera dañado. Esta falta de continuidad lumínica genera una sensación de mareo y no permite seguir la acción de la escena con normalidad. Un ejemplo de este fenómeno se puede apreciar cerca del minuto cuarenta de la película, cuando Linda se encuentra teniendo relaciones sexuales con Mario.

Los destellos de luces son recurrentes en la película como un elemento relacionado al efecto de las drogas en el cuerpo, pero también como referencia a las descripciones del *Libro Tibetano de los Muertos*. En este libro, el momento previo a la reencarnación está acompañada de luces brillantes. Es por esto que, cuando Óscar mira desde arriba a las parejas del hotel teniendo sexo, destellos de luz salen desde sus genitales al ritmo del coito. A pesar de todo este destello de color y luz, la iluminación de la película es oscura.

En muchas de las escenas no se alcanza a distinguir el rostro de los personajes, lo que predomina en sí son las luces de neón. En la iluminación de la película, también es muy común el uso de luz roja, especialmente en las escenas sexuales, así como tomas a contraluz donde se le permite al espectador distinguir formas pero no ver con claridad.



La escenografía de *Enter the void* tiene un estilo kitsch en el que predominan colores encendidos.

El estilo kitsch en el que se destacan las formas y colores de una manera particularmente llamativa, predomina en la escenografía y todos los espacios en los que se desarrolla esta historia. El departamento de Óscar es desordenado, con ropa y objetos regados por todas partes. De igual manera, cuando Linda y su hermano entran en un almacén luego de

haber ido a una discoteca, la pantalla se llena de lámparas, cuadros y otros objetos llenos de colores. En esta escena, a pesar de que todo está ordenado, la cantidad abrupta de cosas terminan por generar una sensación de desorden.



Los colores y formas psicodélicas acompañan a la constante presencia de drogas en la película.

La extravagancia nos salta a la cara desde el momento de los créditos. Hay una saturación abrupta de objetos, luces y colores que sofoca a la vista del espectador. Incluso los edificios y sus carteles son extremadamente llamativos.

En la primera escena de la película, cuando Óscar y Linda alzan la mirada hacia el cielo de Tokio, todo está rodeado de edificios y carteles llenos de color. Incluso el baño en el que muere Óscar resulta abrumador para la vista. Si bien en este espacio no hay muchos objetos, la imagen sigue pareciendo saturada, pues Óscar se encuentra en un espacio reducido en el que apenas alcanza a recostarse al caer.

## 2.6. Uso de la cámara en *Enter the Void*

En esta película, la cámara pasa a ser un personaje. Desde el inicio, la cámara subjetiva nos lleva a través de la historia desde los ojos de Óscar, el personaje principal. Son muy pocas las ocasiones en las que se puede ver el rostro de este personaje, como cuando se mira al espejo o su alma observa su cadáver. Es por esto que el director, Gaspar Noé, decidió no buscar un actor profesional para este papel porque en realidad no se aprecia la actuación de este personaje.

La cámara como un actor más en la película nos permite verlo todo tal como se vería desde los ojos del personaje, tanto así que incluso pestañea. Estos microsegundos de oscuridad son



*Enter the void* está contada en mayor parte desde una cámara subjetiva que en un punto pasa a ser completamente el remplazo del actor del personaje principal

necesarios para liberar la tensión visual en la que cae el espectador entre tanto kitsch. Sin embargo, en los primeros momentos en los que Óscar pestañea, es difícil acostumbrarse. En ocasiones, incluso cuando cierra los ojos podemos ver colores o formas que se producen en las visiones de nuestro personaje drogado.

Otra particularidad del uso de la cámara en *Enter the Void* son sus movimientos. Al ser un personaje más, los movimientos son bruscos y hacia cualquier dirección en momentos inesperados. Desde el momento de la muerte de Óscar en el baño del bar, la cámara se convierte en un fantasma capaz de volar por la ciudad de Tokio para observar todo cuanto sucede. Al tomar la forma de espíritu, la cámara es capaz de atravesar paredes y desplazarse a cualquier parte. Esta capacidad adquirida después de morir, le permite incluso entrar en otros personajes. Por ejemplo, en las escenas en las que Linda se encuentra teniendo sexo, Óscar se mete en los amantes de su hermana y entonces el espectador puede observar a Linda desde los ojos de estos hombres.

Esta cualidad de la cámara no solo permite al público mirar más detalles de una escena, sino que generan confusión sobre la relación de los dos hermanos. Además, en ocasiones se cree que la cámara ha cambiado de personaje porque finalmente se dará paso a otro narrador, pero enseguida volvemos al narrador subjetivo. Otro de los límites que atraviesa esta cámara, es el espacio exterior. Casi al final de la película, Óscar entra en la vagina de su hermana para presenciar la fecundación de uno de sus óvulos.

El relato no es lineal, sino fragmentado, pues el director nos lleva al pasado de la historia de Óscar y su hermana, nos regresa al presente, nos lleva un poco en el futuro y por lapsos nos muestra eventos pasados nuevamente. Los movimientos de cámara son un apoyo para la fragmentación del relato, pues complementan este salto temporal. La historia está contada desde un narrador en primera persona, y este *yo* es un sujeto que acaba de morir y tiene DMT en su sistema. Es importante recalcar el hecho de que lo que vemos en la película es a través de los ojos de alguien drogado porque esto permite entender la extravagancia del montaje.

La fragmentación temporal y espacial en *Enter the void* ayuda a crear la sensación de un sueño o una alucinación del sujeto. Uno de los elementos que nos ayudan a generar continuidad y fluidez del relato son los planos secuencia y el vuelo de Óscar sobre la ciudad de Tokio. Sin embargo, para no mantener al espectador del todo tranquilo, estos planos secuencia suelen terminar de forma brusca con fundidos a negro, ya sea porque el personaje cerró sus ojos o porque entró en espacios oscuros.

## **2.7. Elementos sonoros en *Enter the Void***

Siguiendo con el sentido del relato contado desde un *yo* drogado, es importante mencionar la sensibilidad sensorial que tiene y transmite el personaje. Uno de los elementos audiovisuales que le permiten a Gaspar Noé lograr esto, es el sonido. El juego sonoro dentro de esta película es trabajado cuidadosamente. Cada sonido, incluso el más mínimo sobresale, hay pequeños ruidos ambientales acompañando todo el tiempo a las secuencias que ayudan a generar en el espectador el estado de malestar que el director tanto busca. Por ejemplo,

cuando Óscar enciende su pipa para fumar un poco de DMT, se puede escuchar como un susurro rascando las orejas del espectador, los ruidos de la calle, mientras se escucha el sonido de las acciones del personaje.

De igual manera, en la escena en la que Óscar muere, los sonidos son esenciales para crear una atmósfera de desesperación. Entre los ruidos de los policías afuera y los movimientos de Óscar, suena violentamente el disparo. Es un golpe seco en los oídos. En seguida comienza a sonar el corazón acelerado de nuestro personaje principal y de a poco este sonido empieza a apagarse y a ralentizarse hasta que todo queda en completo silencio. Los ruidos además contribuyen a generar un estado de malestar en el espectador.

Los diálogos en esta película a veces funcionan como simples sonidos. Como en las primeras escenas en las que Óscar tiene monólogos que funcionan más como un acompañamiento de la imagen que como aportadores de información relevante para el relato. La voz de Óscar tampoco es lo suficientemente clara y en ocasiones es un poco difícil comprender bien lo que dice. Hay muchos momentos en la película de silencio total, sin siquiera una de las reflexiones que suele hacer Óscar para sí mismo. Los diálogos que existen tampoco son muy largos ni articulados. Las frases son pequeñas, especialmente las respuestas de Óscar en las conversaciones, no es una persona muy comunicativa.

Otra de las particularidades sonoras de esta película es la música. A diferencia de otras películas, en esta casi no hay música. Esta es escasa y por lo general aparece en momentos en los que el contexto lo exige, por ejemplo, cuando Óscar se encuentra en una discoteca. En esta escena la música se vuelve necesaria para acompañar al acontecimiento. Al igual que la mayoría de sonidos, la música funciona en este filme como un ruido que acompaña al malestar que causa la composición visual de *Enter the Void*. Thomas Bangalter, encargado de la música de esta película, compuso sobre todo secuencias de sonidos rápidos que se asemejan a una máquina en una industria.

Llama la atención que sea en los créditos cuando la música adquiere más protagonismo que en cualquier otro punto de la cinta. En esta primera parte, la música rápida permite un montaje rítmico violento de los nombres de las productoras que apoyaron el proyecto, los actores y el elenco que participó en la realización. Son casi dos minutos de introducción con

letras coloridas pasando rápidamente con una música escandalosa de fondo. Esto sugiere la importancia de la impresión que quería causar el director en el espectador, como una llamada de atención y como un vaticinio del próximo dolor de cabeza que está a punto de vivir. En este fragmento es la música la que tiene el protagonismo, las letras casi ni alcanzan a leerse, porque no importa quienes forman parte de la película, sino la impresión.

Existe una música escueta en los pantallazos de las alucinaciones causadas por el DMT, un sonido casi mudo que más que darle ritmo los danzantes colores, simplemente funciona como un sonido desligado de fondo. De esta manera el espectador no se distrae de lo que está pasando con las formas y los colores que aparecen en la pantalla.

Los elementos sonoros en la narrativa de *Enter the Void*, no destacan como en otras películas. Esto se debe a que el DMT es una droga bastante visual que produce fuertes alucinaciones. Gaspar Noé tenía que enfocarse más en la imagen para que el espectador no pudiera dejar de mirar la película y lograr así transmitir la sensación de malestar. Es por eso también que la música de algunas escenas es tenebrosa, porque el director lleva toda la experiencia hacia una experiencia visual aberrante.

## **2.8. Aberración de los elementos cinematográficos**

Los elementos cinematográficos en el filme no son usados de manera tradicional como se hacía en el cine clásico. No buscan darle armonía a la narración, sino provocar malestar en el espectador. En algunos momentos se puede apreciar un uso expresionista de ciertos elementos como la iluminación. Por ejemplo, en escenas violentas como el *flashback* del choque de auto en el que mueren los padres de Óscar y Linda predomina el uso de sombras que tienen relación con la tragedia del momento y la tristeza del niño.

Uno de los elementos que más llaman la atención en *Enter the Void* es la cámara subjetiva que representa al personaje principal, Óscar. Los movimientos de cámara son bastante bruscos y generan mareo en el espectador. Esta cámara actúa exactamente como la mirada del personaje y es capaz de moverse para todos lados tal como la cabeza de un actor. Desde

el comienzo de la película, cuando Óscar se encuentra en el balcón, mira en diferentes direcciones y la cámara se mueve de un lado al otro para mostrar al espectador la vista de Tokio con sus edificios y carteles llenos de color y luces.

El manejo subjetivo de la cámara llega a un nivel personal tan alto que pestañea cada cierto tiempo. Este movimiento natural de los seres vivos es representado con un corte negro entre imagen e imagen. Muchas veces la cámara incluso imita el cerrar de los párpados del personaje. Esta es una de las particularidades que alejan a *Enter the Void* de lo que se entiende por cine, debido a que la cámara ya no se limita a mostrar de forma omnisciente el transcurso de la narración e incluso la transformación de los personajes, sino que se transforma completamente en un personaje autónomo.

La cámara subjetiva permite además llevar al espectador a lugares inesperados o poco convencionales. Se mete en la cabeza de los personajes, como el niño, Óscar, en el accidente, o la vagina de Linda para presenciar la fecundación del óvulo en una de las últimas escenas en la que Víctor y Linda tienen relaciones sexuales. La forma en la que viaja para presentar al espectador diferentes perspectivas de un acontecimiento transgrede la forma tradicional de hacer cine, debido a que la cámara deja de cumplir el simple papel de mostrar la historia y pasa a mostrarla desde diferentes puntos, incluso invadiendo la intimidad de los personajes.

El sonido es otro de los elementos cinematográficos que se usan de forma aberrante porque más allá de la música y sonidos ambientes, es un componente que se enfoca más en el ruido. A lo largo de la película, la música es escasa y los sonidos ambientales parecen estar aumentados. De igual manera hay escasez de diálogos entre personajes e incluso de monólogos.

Al igual que otros elementos de la narración cinematográficos de *Enter the Void*, el sonido busca provocar malestar en el espectador y se utiliza de manera distinta a la tradicional. La mayoría del sonido resulta molesto para el público, más que sonido, es un ruido de fondo en las escenas. Incluso el sonido ambiente aumentado de los movimientos de los personajes o las acciones que ocurren en una secuencia, se convierte en ruido difícil de soportar para la audiencia.



Uno de los ejemplos en los que se puede apreciar de forma más clara la función del ruido en el filme es el momento del choque en el que se encontraban Linda, Óscar y sus padres. En esta escena luego del impacto del choque, todo se vuelve silencio hasta que el grito del niño Óscar irrumpe y destaca la tragedia de la escena con sus gritos incesantes por casi un minuto y medio.

Siguiendo con el sonido, cuando la cámara cierra los ojos para dar paso a las visiones provocadas por el DMT en el cuerpo de Óscar, el ruido que se escucha de fondo es continuo y ura lo suficiente para molestar al espectador. En los momentos descritos es como si el mundo desapareciera y el colorido pantallazo que aparece frente al espectador está acompañado de un ruido que ni siquiera genera ritmo a las formas que se desplazan.

## 2.9. Críticas de Enter the Void

Enter the Void provoca en el espectador un estado de malestar visual por tantos elementos desordenados que buscan imitar la experiencia de una persona drogada que vaga por la ciudad. El sitio web *Todas las críticas* recoge las opiniones de varios críticos de cine de diferentes países. En cuanto a Enter the Void, al ser una película tan controversial y aberrante, existen en este sitio críticas que hablan bien de la película y otras que discurren completamente. Así por ejemplo, en la revista digital *Leer cine*, califica con cero a *Enter the Void* y escribe un artículo sobre esta película bajo el nombre de *La cloaca del cine*.

Una vez más, un cineasta ofrece con una irresponsabilidad casi enfermiza una obra pretenciosa y sórdida, intentando vender eso como arte. Lamentablemente, aún sigue convenciendo a algunos. Esperemos-deseamos-que esta sea la última vez (García, párr.1).

Para este crítico, la intención de molestar al espectador es solo una excusa del director para enfrentar que es un cineasta mediocre. Para Santiago García, el uso de planos secuencia tan largos y la duración de la película, provoca aburrimiento en el público. Además, dice que,

lo mejor que tiene la película son los coloridos créditos que aparecen al inicio. Sin embargo, le quita el mérito de originalidad porque es algo que ya hizo el cineasta francés Godard en su película *Una mujer es una mujer* (1961).

Otra de las críticas negativas recogidas de *Todas las críticas*, la realiza Hugo Zapata, quien a su vez, escribe en el sitio web *Cines argentinos*. Para Zapata, a la obra en general de Gaspar Noé le falta contenido y su intento por crear historias profundas provocan risa. “Los 160 minutos de duración son realmente una tortura y la historia hueca que intenta vender como una experiencia visual introspectiva, se vuelve insufrible” (Zapata, párr.3).

Por su parte, Amadeo Lukas, quien escribe para la revista argentina *Veintitrés*, sostiene que la experiencia audiovisual brindada por Gaspar Noé no solo es atrevida, sino bien lograda. Destaca la realización y el uso de los elementos cinematográficos que construyen la narración. “Gaspar Noé, más que un simple cineasta, es un artista integral, un creador en estado puro, capaz de proponer un volumen expresivo” (Lukas, párr.2)

El diario argentino *La Nación* también emitió una opinión sobre la película de su compatriota. El artículo destaca el cine provocativo que ofrece Gaspar Noé y su capacidad de experimentar con los elementos de la narrativa audiovisual. Destaca la genialidad de la ruptura de los cánones tradicionales en todas las películas realizadas por Noé. Así como su habilidad para llevar al espectador hasta sus extremos de tolerancia a lo experimental.

El sexo, la marginalidad, la familia y la espiritualidad comparten el espacio no apto para los impresionables que crea Noé. Una obra entre lo experimental y lo repulsivo, dos cuestiones que el director parece no querer distinguir (Trzenko, 2012, párr.2).

Para comprender el estilo de las películas de Gaspar Noé, es importante conocer lo que piensa el director sobre el cine. En una entrevista realizada por la revista digital especializada en cine, *Escribiendocine*, Ezequiel Obregón le pregunta por la función que cumple el cine. A esto, el director argentino responde que el séptimo arte le permite a la gente vivir experiencias a través de la pantalla, conocer el mundo y experimentar sensaciones que probablemente el espectador no podrá tener sino a través de una película. Explica por ejemplo, que él jamás tuvo que ir a la guerra, pero que conoce bastante sobre este tema a

partir de filmes que muestran qué es estar en la guerra. Además, Noé compara a la producción cinematográfica con los sueños y las visiones. Dice que las películas son sueños guiados que duran el tiempo que el espectador se queda frente a la pantalla. La guianza será completa cuando el público sienta empatía con la historia, cuando piensa que la ficción es realidad y esta le cause emociones.

Así como podés ir a la selva en Perú y estar con un chamán que te da hongos y tenés un sueño abierto que puede parecerse a uno de esos juegos de playstation, cuando hacés una película a la forma y al contenido no los podés cambiar (2012, párr.16).

Gaspar Noé aclara en esta entrevista que lo más importante para él como cineasta es crear películas que a él le gusten. Más allá de las críticas positivas o negativas que pueda recibir, este director se preocupa más por presentar sus sueños guiados que por lo que los demás puedan decir.

## CAPÍTULO III

### UNA NUEVA TENDENCIA CINEMATOGRAFICA

#### 3.1. Antecedentes para el análisis

Gracias a la combinación de elementos expresivos que conforman el lenguaje cinematográfico, el séptimo arte resulta una de las maneras más completas para transmitir ideas y emociones al público. En literatura, que comparte con el cine la cualidad de contar historias, resulta complejo, aunque no imposible, provocar en el público ciertas emociones o evocar en su imaginación las imágenes y sonidos tal como el autor tiene en mente. Comparado con otra expresión artística cercana al cine, la pintura, se limita al ámbito de la imagen, y solo abre la posibilidad de experimentar con la forma, el color y la luz. En la música, aunque la letra de las canciones pueda generar imágenes en la imaginación humana, sufre el mismo problema de la literatura; es decir que todas las figuras evocadas, jamás serán idénticas a lo que intentaba transmitir el autor.

La posibilidad de representar todo cuanto pudiera apelar a los sentidos es lo que diferencia al cine de las demás artes. Además, esta cualidad ayuda a que sea mucho más fácil experimentar con el color, la iluminación, la forma, la estructura narrativa, los ruidos y la música y que el espectador logre sentir lo que el autor busca. A lo largo de la historia del cine, los realizadores han experimentado con el uso de los elementos cinematográficos para causar diferentes sensaciones. En un inicio, se buscaba armonía y coherencia en la combinación de elementos sonoros y visuales. Después se incorporó el expresionismo, el cual también aparece en otras artes, a la técnica de hacer películas. Es decir, que se busca vincular a las emociones con los colores, los encuadres, los sonidos e incluso con la iluminación. Uno de los rasgos expresionistas más frecuentes en los filmes es la relación entre las emociones de los personajes con el ambiente. Así por ejemplo, cuando el personaje está triste, lloverá o el cielo se pondrá gris.

Con el paso del tiempo se experimenta con la imagen y la narración, que sacan al espectador

de una zona de confort y lo llevan a vivir experiencias extrañas. Por ejemplo, en la película *El gabinete del doctor Caligari*, la composición de la escenografía es extravagante y deforma el sentido de realidad de los espacios representados.

Es importante recordar que todas las manifestaciones artísticas guardan estrecha relación con los procesos sociales, y el cine no escapa a esta condición. Es así que, la aparición del surrealismo, rompe con la coherencia en la sucesión de imágenes para narrar una historia. El ejemplo más claro de esta aberración, es el filme *El perro andaluz* (1929), en el que simplemente se adjuntan las imágenes de los sueños del director Luis Buñuel y del pintor Salvador Dalí, sin buscar contar una historia al espectador. Como dice Buñuel en su libro *Mi último suspiro* (1982), la regla en este filme era evitar usar imágenes que pudieran estar sujetas a una explicación.

Por su parte, la influencia de la modernidad, provocó la llegada de un cine que restituyó el uso de los elementos cinematográficos y la construcción de la narración, alejándose del caos propuesto por el surrealismo. Con la idea de progreso social y tecnológico que traía el modernismo, las películas se inclinaron hacia la representación de la realidad y el fomento al sentido de progreso colectivo. Una de las películas que representan a esta etapa del cine es *Ciudadano Kane* (1941). En cuanto a la narración en este filme, aunque juega con la fragmentación del tiempo al hacer uso de flashbacks, no resulta un rompecabezas complicado para el espectador.

Para realizar el análisis de la presente tesis que permita definir si *Enter the void* es una película posmoderna, se utilizará la teoría de la interpretación propuesta por el filósofo y antropólogo francés Paul Ricoeur. Él propone una distancia entre el emisor y el receptor, una hermenéutica de la distancia. La interpretación, servirá como la metodología por medio de la cual se pretende relacionar el concepto de posmodernidad con la narrativa de la película y los elementos que la componen.

Ricoeur (1995) diferencia dos tipos de decodificación de una obra o mensaje; la explicación y la comprensión. La primera es un nivel básico de descripción que permite transmitir a otros con exactitud lo representado. El segundo se da un sentido al mensaje, es decir, se entiende

el trasfondo a partir del todo. Para Ricoeur, la interpretación es parte de la comprensión.

Es la comprensión aplicada a las expresiones escritas de la vida. En una teoría de signos que resta énfasis a la diferencia entre el habla y la escritura y, sobre todo, que no hace hincapié en la dialéctica del acontecimiento y el sentido, se puede esperar que la interpretación solamente aparezca como una sección dentro de la totalidad de la comprensión o el entendimiento (pg. 85).

Paul Ricoeur también dice que para llegar a la interpretación es necesario empezar por conjeturas que luego serán validadas para ser aceptadas o no. Para llegar a estas conjeturas, Ricoeur propone el siguiente proceso:

1. Pre-comprensión: en esta fase se generan las expectativas de la obra que estamos por presenciar y se forman las primeras conjeturas sobre las posibles interpretaciones a las que podríamos llegar.
2. Reconocer prejuicios: en este punto es necesario captar conscientemente los prejuicios con los que estamos mirando los elementos de una obra, pero también identificar qué posibles prejuicios del autor van apareciendo, para tomarlas en cuenta, pues tal vez no tengamos los mismos prejuicios.
3. Fusión de horizontes: aquí debemos analizar la época en la que el autor realiza su obra y desde la que nosotros la estamos mirando, para poder establecer las diferencias y semejanzas entre ambas.
4. Interpretación literal: la decodificación de signos en su primer nivel.
5. Respuestas a las preguntas: después de nuestra experiencia con la obra, debemos realizarnos preguntas sobre ella y responderlas en base a ella.

“Tenemos que hacer conjetura del texto porque las intenciones del autor están más allá de nuestro alcance” (Ricoeur, pg. 87). Es por eso que, en la presente tesis se pretende analizar y dar una interpretación de las modificaciones del uso de los elementos cinematográficos de la película *Enter the void* y su narrativa, a partir de un contexto posmoderno.

Para validar las conjeturas, es importante recordar que el proceso de validación debe corresponder a la lógica y parte de lo empírico. Además como se dijo antes, la validación no asegura ni busca una verdad absoluta, sino que forma parte de un conjunto de verdades subjetivas. En el presente trabajo se utilizarán los conceptos de deconstrucción o fragmentación posmoderna, la subjetividad que surge de la pluralidad formada por la fragmentación y finalmente, los nuevos códigos estéticos que se producen durante la posmodernidad. A partir de cada uno de estos conceptos, se verificarán en fragmentos del filme, si el tratamiento de los elementos cinematográficos pueden encajar en estos. Además, se comparará con estos conceptos, la narrativa general de la película.

El filósofo francés Jean François Lyotard (1986) define a la posmodernidad como una época en la que los valores sociales establecidos por la modernidad se rompen. Es fundamental comprender en Lyotard la distancia que produce del “nosotros” durante la posmodernidad, para ir al “yo”. Este concepto representa la fragmentación del colectivo que se defendía durante la modernidad y enuncia la fuerte presencia de lo individual, de lo subjetivo.

Con la pérdida de lo colectivo que aseguraba lo absoluto o verdades totales, Lyotard habla de la caída de los grandes relatos, es decir, de hechos importantes que conciernen a toda la humanidad y que permiten generar el más grande relato, la historia universal. Se habla de cuatro grandes relatos que caen:

- 1) Cristianismo: busca legitimar la religión.
- 2) Marxismo: busca legitimar al proletariado.
- 3) Iluminismo: busca legitimar la religión.
- 4) Capitalismo: busca legitimar la economía capitalista.

Cada uno de estos relatos tiene un núcleo o una verdad diferente que intenta regir a la colectividad. *Mutatis Mutandis* (Haciendo los cambios necesarios) es lo que movía en su momento a cada uno de estos relatos. Estos relatos, como explica Lyotard, se convierten en autoridad para la comunidad y la idea trasciende en el tiempo.

La legitimidad, como hemos afirmado, está asegurada por la potencia del dispositivo narrativo: cubre la multiplicidad de las familias de frases y de posibles

géneros de discurso, comprende todos los nombres; siempre es actualizable y lo ha sido siempre. El dispositivo como es diacrónico y paracrónico, asegura la dominación del tiempo, o sea (Lyotard, 1986, pg. 44).

En la posmodernidad no existe un relato absoluto que pueda regir al colectivo. El filósofo argentino José Pablo Feinmann (2011) explica que la desaparición de los grandes relatos, provoca que la posmodernidad esté invadida de pequeños relatos y de no-relatos. La fragmentación de los relatos, permite la visualización de historias sobre minorías sociales que antes no podían ser fácilmente visualizadas; como gays, drogadictos, culturas indígenas, etc. En cuanto a los no-relatos, son simples narraciones o creaciones sin trama, hechas simplemente para ser mostradas, mas no para ser comprendidas.

*Enter the void*, objeto de estudio de la presente tesis, es una película que cuenta la historia de Óscar, un muchacho vendedor de drogas en Tokio. Óscar prueba una droga más fuerte, DMT. Llega a visitarlo su amigo Alex, quien le había prestado *El libro tibetano de los muertos*, y juntos discuten sobre la reencarnación, que es el tema central del libro.

Ambos salen hacia el bar, *The void*, donde Óscar debe hacerle una entrega a su amigo Víctor. Allí, la policía lo embosca, Óscar se encierra en el baño del bar para intentar deshacerse de las drogas que lleva, pero los policías disparan contra él y cae muerto.

A partir de entonces, *Enter the void* se convierte en la historia del alma de Óscar que mira desde arriba lo que sucede con los demás personajes después de su muerte. Además, la trama se construye con flashbacks que muestran cómo el personaje principal llegó a Tokio y por qué vendía drogas. Cuando era niño, sus padres murieron en un accidente de tránsito. Fue separado de su hermana Linda, él tuvo que ir a vivir en Japón y ella se quedó en Estados Unidos.

Al crecer, Óscar decide empezar a vender drogas para pagar el pasaje de Linda y llevarla a vivir con él. Una vez en Tokio, ella se gana la vida siendo *estripper*. Durante estos momentos en que la historia regresa al pasado, se muestra a Óscar manteniendo relaciones sexuales con la mamá de Víctor y entonces se explica por qué su amigo lo delató con la policía.

Al final de la película, Óscar ve a su hermana teniendo relaciones sexuales con su amigo Alex. El personaje principal es capaz de entrar en la vagina de su hermana y ver desde allí la penetración y fecundación. La última escena muestra a Linda dando a luz a un bebé y



queda abierta la posibilidad de que Óscar haya reencarnado en el hijo de su hermana.

Como se aprecia en el resumen, el argumento de la película encaja con la descripción de los pequeños relatos explicados por el filósofo Feinmann. *Enter the void* presenta la historia de marginales involucrados con drogas y prostitución. Además, este relato sucede en los suburbios de Tokio, donde, entre tanta gente, es casi imposible dejar de ser parte de un grupo minoritario y marginado.

Además, esta película es una muestra de la visión de la visión del director, sobre un tema que si bien es parte de la realidad, es tan abstracto que nadie podría decir con certeza qué se experimenta al morir, o si la reencarnación es cierta. Lo único en lo que puede apoyarse Gaspar Noé para crear su representación sobre la muerte, son los relatos de gente que ha ingerido DMT, la droga que te acerca a la muerte, y lo descrito en *El libro tibetano de los muertos*, descripciones que no pueden ser realmente comprobadas. Lyotard (1986), habla de la creación artística en la posmodernidad como un proceso que tiene énfasis en la subjetividad.

No es asunto del entendimiento que la sensibilidad o la imaginación humanas se pongan de acuerdo con aquello que él concibe; y se puede poner el acento sobre el acrecentamiento del ser y el regocijo que resultan de la invención de nuevas reglas de juego en la pintura, en el arte, o lo que sea (pg.24).

De esta manera, *Enter the void* se encuentra construida, más que otras películas, desde lo subjetivo del director y será recibida por la subjetividad de otros, lo cual la envuelve en lo subjetivo y la lleva directo al plano de la interpretación. Esta subjetividad que nace de la fragmentación de los grandes relatos, encasilla a la película dentro de las producciones posmodernas.

De igual forma, la fragmentación se presenta en este filme a manera de caleidoscopio. Es decir que dentro del relato central, existen pequeñas historias que nos alejan por momentos de este. Algunas de estas imágenes caleidoscopales que se relacionan con la historia, pero que por su tiempo de duración puede alejarnos del relato, son los pantallazos de luz y color destellante que se presentan cuando Óscar está drogado y cierra los ojos.

En estos momentos, la pantalla tiene tonalidades rojas, azules y moradas de fondo, durante

casi tres minutos, lo único que se ve son luces de colores destellantes que se mueven y trazan diversas formas. Estos momentos se pueden relacionar con los no-relatos de los que habla José Pablo Fienmann.

Debido a que, estos instantes, más allá de mostrar la condición en la que se encuentra el personaje, pierde progresivamente esta función, para convertirse en un simple lapso de tiempo, en el que no se cuenta nada. La narración se ha detenido por completo, y solo queda la provocación de sensaciones, que, en conjunto con el ruido que suena de fondo, acaba siendo una sensación de malestar.

### **3.2. Detrás de lo real**

En la modernidad, la razón cumple un papel importante, es aquella que dirige los procesos sociales. En el arte, esto se expresa a través de la búsqueda por representar aquello que se puede conocer, lo material, lo real. Además, la modernidad es una etapa en la que se busca la plenitud colectiva a través del progreso. Esto implica que existan sistemas en los que cada una de sus partes funcione de manera adecuada y que la interacción entre las partes sea adecuada. Si se lleva al ámbito artístico la tendencia de la razón y los sistemas funcionales, se puede decir que el arte moderno tiende a representar aquello que se puede conocer de una manera armónica.

En su libro, *La posmodernidad explicada a los niños*, el filósofo francés Jean-François Lyotard habla de la modernidad como un espacio para el arte basado en lo sublime, es decir que, “conlleva a la vez placer y pena. Mejor: el placer procede de la pena” (Lyotard, pg. 20). Además, lo sublime, explica Lyotard, no permite la representación de lo impresentable, aquello que no se ve, aunque sabemos que existe, no se representa. “La abstracción vacía que experimenta la imaginación en busca de una presentación del infinito (otro impresentable) que esta abstracción es ella misma como una presentación del infinito, su presentación negativa” (Lyotard, pg. 21).

La transición hacia el arte posmoderno, fundamentalmente es atravesar el umbral de los límites establecidos por Kant en lo que respecta de lo sublime. Es decir, el sujeto puede, además de saber que existe algo tras lo material, representar lo abstracto; presentar lo impresentable. La subjetividad en el arte se fortalece, ya que no hay otra manera de representar aquello que no se puede ver, sino desde la visión que puede concebir el artista a partir de su propia imaginación.

*Enter the void* es una película que traspasa justamente la realidad, no para ir a un mundo fantástico e inventado, sino para explorar campos abstractos que forman parte de la realidad, pero que no los podemos ver. Es así que Gaspar Noé lleva a su personaje a experimentar las sensaciones producidas por las drogas, la muerte y la reencarnación. Y trata de transmitir desde su propia subjetividad la sensación que podrían causar en el cuerpo estos tres fenómenos.

La droga que consume Óscar, el personaje principal, es DMT (dimetiltriptamina). Este compuesto se encuentra en algunas plantas que se usan como alucinógenos y también se lo puede encontrar sintetizado. Aunque lo curioso de esta sustancia es que también se produce en el cerebro, e investigaciones recientes afirman que se libera en el momento en que una persona muere.

La revista Vice realizó un artículo en el año 2016 para explicar los efectos del DMT en el cuerpo y realizó una entrevista a Terence McKenna, un filósofo y escritor estadounidense que experimentó con esta sustancia. Dijo en su entrevista, que esta droga es muy diferente a cualquier otra que había probado hasta ese momento, que era una experiencia trascendental. McKenna escribió durante todo el tiempo que estaba bajo el efecto del DMT, las sensaciones que se iban produciendo en su cuerpo. Sin embargo, una de las cosas que más llamó su atención, es cuando de pronto no puede seguir escribiendo porque el lenguaje no le es suficiente. McKenna además afirma que,

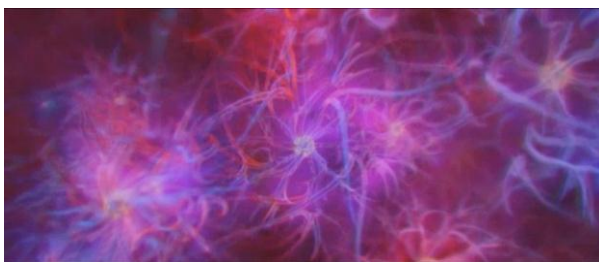
Una vez tuve la afortunada experiencia de poder hacer que un lama tibetano prominente probara el DMT (un nombre que reconocerían, aunque no está entre los cinco más importantes, pero es un personaje mucho más sabio, viejo y extraño). Lo hizo y yo dije: ¿Qué hay con eso? Estas personas, los budistas tibetanos, tienen un buen mapa de este territorio. Dijo que son las luces menores. Dijo que no se puede

avanzar más allá de eso sin cruzar el punto sin vuelta atrás. Dijo que más allá de esto, ya no hay retorno. Entonces, en un sentido muy real, es una mirada más allá del límite. Pero ni eso resuelve todos los misterios. Es decir, ¿Por qué ese deseo de transmitir un lenguaje visible? ¿De qué se trata todo eso? ¿Acaso el lenguaje siempre ha sido un regalo de los otros? (Mackenna, 2016, párr. 15).

La experiencia tan cercana al punto sin retorno, es necesariamente algo imposible de encajarlo en el lenguaje y por tanto, queda atado al campo subjetivo. Al representar estas experiencias metafísicas, el autor de la obra corre el riesgo de no lograr que su receptor sienta lo mismo que él, o que en su defecto, la sensación sea transmitida, pero al ser asimilada sufra algunas alteraciones. Sin embargo, la posmodernidad, al demoler la idea de la verdad, permite que se muestre, lo inmostrable.

La escasez de lenguaje para describir aquello que supera el plano de lo físico, le da la posibilidad a Gaspar Noé de mostrarnos en pantallazos la sensación que desea transmitir, sin necesidad de que el personaje diga nada. Aquí, el color y la luz son elementos principales para poder mostrar lo abstracto. Entre los colores que se usan predominan los tonos rojos y morados; aparecen destellos de luz que generan una sensación de movimiento, y se usa principalmente luz blanca.

En una de las primeras escenas de la película, se ve a Óscar fumar DMT. En seguida la



Aquí se muestra una de las visiones que tiene Óscar después de drogarse

cámara comienza a dar vueltas y la luz pasa de morado, a naranja, a verde. Entonces, el personaje cierra los ojos, la pantalla se llena de destellos de color y formas en movimiento. Primero, una especie de estrella amarilla sobre un fondo rosado que titila, va cambiando su

forma hasta hacerse redonda. El color de fondo titila hasta transformarse en rojo, luego, varía entre tonos azules, morados y rojos. La estrella del centro en ocasiones parece una flor y en otras el núcleo de una célula. Después, este centro brillante desaparece y la cámara comienza a caer en un tejido de colores rosas y azules hasta volver a encontrar pequeños círculos

amarillos que se asemejan a núcleos y que flotan en color. Poco a poco, a medida que la cámara se va acercando, estos núcleos se vuelven flores y soles, de su centro se produce un destello que se expande hacia los bordes de la pantalla. Luego se forman unas líneas oscuras que parecen ramas.

El teléfono de Óscar suena y abre un momento los ojos, esta pequeña pausa muestra el teléfono, luego una esquina de la pared en la que se reflejan luces de colores de carteles que están fuera del departamento. Óscar parpadea y la pantalla se vuelve negra. Finalmente cuelga, vuelve a cerrar los ojos y esta vez se muestra en la pantalla algo similar a un tejido neurológico esta vez con tonos verdes, amarillos, fuccias, azules y morados. La imagen completa empieza a palpar hasta que la pantalla se vuelve negra. Este momento, desde que Óscar cierra los ojos para ver estos destellos de luz, incluida la pequeña pausa del teléfono y este último momento de luces palpitantes, ha tomado 3 minutos 24 segundos que han sido acompañados con un ruido de fondo.

Este fragmento de la película muestra la capacidad que le da la posmodernidad al creador al artista de explorar la subjetividad de la forma en que mejor le parezca. Resulta incómodo quedarse a ver los tres minutos veinticuatro segundos de este pantallazo, sin embargo, Gaspar Noé no tiene intención de agradar, sino de mostrar. Este fragmento es también una muestra de los no-relatos, pues la sucesión de imágenes destellantes de color no cuentan nada y llevado a lo literal, no hay diálogos que cuenten nada.

Los otros fenómenos metafísicos que se presentan en *Enter the void* son la muerte y la reencarnación, que van de la mano. Sin embargo, estos guardan también una relación con el fenómeno anterior, el efecto de las drogas en el organismo. Como se dijo antes, el DMT, no es solo una droga, sino que es una sustancia presente en el cerebro humano y se cree que está presente en el momento de la muerte de una persona.

Esta vez, para poder explorar en el mundo abstracto, Noé utiliza dos elementos que resultan útiles para no caer en la fantasía por completo; la experiencia al consumir DMT y las descripciones de *El libro tibetano de los muertos*, en el que se explica el momento de la

muerte y el proceso de reencarnación. Sin embargo, ambos apoyos siguen siendo subjetivos y el segundo improbable. Existen muchas teorías sobre lo que ocurre después de la muerte, la reencarnación es una de ellas, pero es imposible revelar la verdad.

Según las explicaciones que aparecen en *El libro tibetano de los muertos*, el proceso de muerte y reencarnación están acompañados por destellos de luces de colores. La luz representa lo absoluto en este proceso, por lo que, al igual que en los momentos en los que Óscar fuma DMT, en los momentos relacionados con la reencarnación, las luces y los colores cumplen un rol fundamental.

Cuando Óscar cae muerto en el baño del bar *The void*, la pantalla se pone en negro durante unos segundos, para luego dar paso a una luz blanca que llena la pantalla. Esta luz es intermitente y de a poco se alcanzan a observar formas poco definidas, como los pequeños cuadrados que se forma al mirar desde abajo a un foco. Es posible relacionar esta luz con la luz del absoluto de la que se habla en *El libro tibetano de los muertos*, que se produce en el momento de la muerte y de la reencarnación. Este pantallazo blanquecino será el que de lugar a la continuación de la historia. Funciona como una transición para dividir la vida y la muerte del personaje principal de la película.

Una de las últimas escenas de la película muestra a Linda, hermana de Óscar, teniendo relaciones sexuales con Alex. Óscar entra en la vagina de su hermana para observar la penetración. En este momento se produce algo parecido a los pantallazos del efecto del DMT en el cuerpo de Óscar. La pantalla se vuelve roja, y la figura del pene de Alex entrando en la vagina de Linda, recuerda a las formas de núcleos que se observaban en los pantallazos anteriores de DMT, al igual que el movimiento que palpita al entrar y salir. Al rojo se une una línea blanca que guía a la cámara, aparece algo similar a un tejido blanco y luego el óvulo, donde todo vuelve a ser rojo. Los espermatozoides que se acercan al óvulo rojo son amarillos y nuevamente la imagen de la fecundación remite a las esferas amarillas y rojas que se formaban en las visiones de Óscar.

De pronto la pantalla se vuelve negra, como los parpadeos de Óscar. Cuando la imagen

vuelve a aparecer, apenas se distinguen formas en medio de una luz blanca, una luz como la que se describe en *El libro tibetano de los muertos*. Esta luz aparece cuando el alma ha tomado la decisión de reencarnar y ha seleccionado la matriz de la que nacerá. Esta secuencia dura tres minutos, hasta que se alcanzan a distinguir formas concretas en la luz blanca. Además, hasta antes de la pantalla en negro, todo el proceso de penetración y fecundación, está acompañado por el mismo ruido de fondo de las visiones de Óscar después de haber ingerido DMT.

Este final puede ser encajado en la creación posmoderna, puesto que abre la posibilidad de diversas interpretaciones. No queda claro si Óscar reencarna y nace de su hermana, o si muere por completo y el niño que nace es solo otro bebé. La subjetividad incrementa para los espectadores y el final será distinto para cada uno.

### **3.3. LA NECESIDAD DE UNA CÁMARA SUBJETIVA**

La posmodernidad produce un giro en la creación artística y cinematográfica; le permite ir más allá de lo real, para explorar lo abstracto. Esto implica un cambio en el uso de los elementos cinematográficos y de la narrativa, que en ocasiones termina siendo aberrante. Un ejemplo claro de esto en *Enter the void* es la particular cámara subjetiva que aparece en este filme.

Se usa una cámara subjetiva que no se limita a mostrar el mundo desde el punto de vista del personaje, sino que recrea completamente la función de los ojos de este. Los movimientos de cámara están dados por el movimiento de los ojos de Óscar y estos son movimientos bruscos, tal como sucede en la vida real. Las pocas veces que se puede ver la cara del actor que interpreta el papel papel de Óscar, es cuando él se mira en el espejo o cuando la cámara sale de su cuerpo.

Un ejemplo de los movimientos y parpadeos de la cámara, es la secuencia del trayecto que camina Óscar junto a su amigo Alex para ir al bar *The void*. En este fragmento de la película, la cámara mira al frente, al piso, a su amigo. Gira de pronto para ver un auto que pita. Mira

la calle y bruscamente levanta la mirada para responder a lo que le dice Alex. Parpadea varias veces, en las que la imagen desaparece microsegundos y reaparece.



Aquí se aprecia la secuencia descrita anteriormente y se observa el uso de la cámara subjetiva y los movimientos bruscos que representan los giros de cabeza que realiza a cámara-personaje



Es importante recordar que estamos en los ojos de un hombre drogado, por lo que los movimientos y los pestañeos muchas veces son violentos. También sucede que en ocasiones Óscar cierra sus ojos para disfrutar de las sensaciones que le produce el DMT, como se describió el fragmento anteriormente.

En la primera parte de la película Óscar muere en el baño de un bar llamado *The void*. Cuando cae al piso, la cámara sale de su cuerpo, se eleva y de esa forma volvemos a atravesar el plano físico para ir plano espiritual. La cámara se convierte ahora en un personaje fantasma que adquiere el poder de atravesar paredes y entrar en donde le plazca. Entonces la cámara se convierte en un personaje principal drogado y muerto, lleno de DMT.





Óscar se ve desde arriba a sí mismo muerto. La cámara pasa a ser un fantasma que puede meterse en cualquier parte.

Esta cámara va más allá de lo que podría mostrarnos un personaje normal a través de una cámara subjetiva. En *Enter the void*, el hecho de que la cámara-personaje pase a ser un fantasma, le da la posibilidad a Gaspar Noé de mostrar lo abstracto, lo impresentable. Incluso en el plano de lo real, esta cámara atraviesa la barrera de la lógica y es capaz de adentrarse en cualquier lugar.

Volviendo al ejemplo de la secuencia en la que Linda tiene relaciones sexuales con Alex. Óscar es capaz de entrar en la cabeza de su amigo. Entonces la cámara nos muestra el momento, desde los ojos de Alex, sin dejar de ser Óscar quien mira. Luego la cámara-personaje entra en la vagina de Linda y con la mirada de Óscar se muestra la penetración, luego se persigue a los espermatozoides para presenciar la fecundación del óvulo.

Este juego de perspectivas refuerzan la importancia de la subjetividad en lo posmoderno. Ayuda a representar lo abstracto, pero además es el hilo que permite la fragmentación de la historia.

### **3.4. HISTORIA FRAGMENTADA**

La fragmentación posmoderna se refleja en todos los ámbitos sociales, así como en la

producción artística. Sobre esto, el filósofo francés Jean-François Lyotard (1986) dice,

El “post”, de “posmodernismo” se comprende aquí en el sentido de una simple sucesión, de una secuencia diacrónica de períodos, cada uno de los cuales es claramente identificable. El “post” indica algo así como una conversión: una nueva dirección después de la precedente. Sin embargo, esta idea de una cronología lineal es perfectamente “moderna” (pg. 90).

La fragmentación temporal vista en la película *Enter the void*, aparece de forma simple con los pequeños momentos de *flashbacks* en los que se explican eventos del pasado de Óscar. Así por ejemplo, para entender cómo Óscar llegó a Tokio, se usa este recurso para mostrar el accidente de tránsito en el que mueren los padres del personaje principal. También se muestra en un *flashback* la promesa que Óscar hace su hermana cuando son niños, de siempre estar juntos. Un diálogo durante este *flashback* conecta a la historia con la idea de reencarnación de la que se habló antes.

*Linda: And if you die?*

*Óscar: I'll come back*

Esta ruptura del tiempo que permite comprender mejor la historia, no es un simple ir al pasado y volver al presente, como suele suceder en otros filmes. La fragmentación del tiempo en *Enter the void* se puede comparar con un caleidoscopio; es decir que existe un punto de partida o de llegada, que en este caso es la muerte de Óscar en el baño del bar. De aquí parte la cámara para dar paso a los microrrelatos que se encuentran dentro de la historia general. Así por ejemplo, Óscar flota sobre Tokio para ver a su hermana tener relaciones sexuales con el dueño del club donde ella trabaja. La mira abortar. La mira tener relaciones sexuales con su amigo Alex.

Esta ruptura en el relato y este salir o volver a un punto de la historia entra en la definición de Lyotard sobre la posmodernidad, en el que dice que esta es más compleja que la fragmentación temporal dada por *flashbacks* y *flashforwards*. “Un proceso de manera ana-, un proceso de análisis, de anamnesis, de analogía y de anamorfosis, que elabora un olvido inicial” (Lyotard, 1986, pg. 93). Es decir, se retoma la posibilidad de la multiplicidad de visiones a través de la fragmentación del relato y de los eventos.

Así como la anamorfosis que en la pintura ofrece un objeto visto desde distintos puntos de vista, en el que la deformación es parte de la construcción del objeto, en la película *Enter the void*, el relato se descompone y se construye desde distintos puntos para contar la historia de Óscar, un vendedor de drogas. Alejándose completamente del relato lineal aristotélico que se producía en la modernidad.

Este relato, conjunto de pequeños relatos y de no-relatos, fragmentado, con tiempos desorganizados que convergen en la muerte y que llevan a una dudosa reencarnación, a un final abierto, recuerdan a la caída de los sistemas organizados de la modernidad. Este caos, típico de lo posmoderno, se puede apreciar desde el texto *Cómo hacerse un cuerpo sin órganos* de Gilles Deleuze y Félix Guattari (1947) en el que se compara a lo posmoderno como un no-sistema. “La Srta. X afirma que ya no tiene ni cerebro ni nervios ni pecho ni estómago ni tripas, ya no le queda más que la piel y los huesos del cuerpo desorganizado” (pg. 1).

### 3.5. LO KITSCH

El eclecticismo es el grado cero de la cultura general contemporánea: oímos *reggae*, miramos un *western*, comemos un McDonald a medio día y un plato de la cocina local por la noche, nos perfumamos a la manera de París en Tokio, nos vestimos al estilo retro en Hong Kong (...). Haciéndose *kitsch*, el arte halaga el desorden que reina en el “gusto” del aficionado (Lyotard, 1986, pgs. 18-19).

La multiplicidad de visiones permitida en la posmodernidad, y la capacidad de validación de todas ellas, cae en una nueva estética basada en el collage. La expresión más extrema de esto es el kitsch. Como describe Lyotard, es la tendencia de juntar todo, de saturar los sentidos. “En el arte todo se ha hecho posible, se ha franqueado la puerta de la infinitud” (Adorno, 1969, pg. 1).

Lyotard habla de la posmodernidad como una época en la que predomina el dinero y el consumo. La posmodernidad ofrece lo que necesitan todos los posibles compradores, lo que provoca que esta sea una época de gran producción. Se produce para todos los gustos, no

hay delicadeza en lo que se oferta. Lyotard (1986) habla de un “realismo del dinero” (pg. 18).

Este realismo se acomoda a todas las tendencias, como se adapta el capital a todas las “necesidades”, a condición de que las tendencias y las necesidades tengan poder de compra (...). Lo que se le aconseja tanto por un canal como por el otro es que suministre obras que en principio estén relacionadas con temas que existen a los ojos del público al que están destinadas (Lyotard, 1986, pg. 18).

Este *boom* del consumo y de satisfacer a la multiplicidad de gustos que se generan y se permiten en la posmodernidad, le da al arte la oportunidad de explorar la subjetividad y de combinar elementos. Las reglas estéticas dirigidas hacia la búsqueda de lo armónico en el arte, se disuelve en la posmodernidad, más aún en el extremo que representa lo kitsch.

En el campo cinematográfico es muy fácil que el kitsch se entre en juego. El bombardeo de imágenes y sonidos que supone el kitsch en el cine, implica necesariamente violencia hacia los sentidos. “La unidad del ritmo, en efecto, solo podemos buscarla allí donde el propio ritmo sumerge en el caos, en la noche, y donde las diferencias de nivel están perpetuamente batidas con violencia” (Deleuze, 2009, pg. 51).

El collage de imágenes y sonidos que se pueden generar a partir del kitsch en el cine, no componen una unidad armónica. Partiendo de esto, es posible comparar a estas obras con el cuerpo sin órganos del que habla Deleuze.

Es un cuerpo intenso, intensivo. Está recorrido por una onda que traza en el cuerpo niveles o umbrales según las variaciones de su amplitud. Así pues, el cuerpo no tiene órganos, pero sí umbrales o niveles. De manera que la sensación no es cualitativa ni está cualificada, no tiene más que una realidad que una realidad intensiva que ya no determina en ella datos representativos, sino variaciones alotrópicas (Deleuze, 2009, pg. 52).

### **3.6. La imagen en *Enter the void***

*Enter the void* es una película en la que todo lo que se presenta en la pantalla tiene que ver con el estilo kitsch. La violencia de la que habla Deleuze que se evidencia en el arte posmoderno, y que en el kitsch se potencia, implica rapidez. En el cine esta rapidez se aprecia

en el montaje, en la sucesión de una imagen tras otra. En *Enter the void*, esta velocidad violenta, se puede apreciar en el inicio, cuando aparecen los créditos. Los nombres de los participantes de esta producción, pasan uno tras otro de manera casi imperceptible. Son solo luces y colores parpadeantes, que aparecen y desaparecen de la pantalla.

El kitsch es caos que busca llamar la atención, y como dice Deleuze en su texto *Francis Bacon: lógica de la sensación*, es comparable con la epilepsia. Es decir, las imágenes se asemejan a ataques histéricos y desordenados.

Donde el psicoanálisis dice: Deteneos, recobrad vuestro yo, habría que decir: Vayamos todavía más lejos, todavía no hemos encontrado nuestro CsO, deshecho suficientemente nuestro yo. Sustituid la anamnesis por el olvido, la interpretación por la experimentación. Encontrad vuestro cuerpo sin órganos, sed capaces de hacerlo, es una cuestión de vida o de muerte, de juventud o de vejez, de tristeza o de alegría. Todo se juega a ese nivel (Deleuze y Guattari, 1947, pg.1).

En *Enter the void*, uno de los elementos más violentos que constituyen la imagen del filmen,



son los movimientos de cámara. Como se explicó antes, la cámara subjetiva se mueve de manera inesperada, como lo harían los ojos de cualquier persona. De igual forma, el abrir y cerrar de ojos del personaje principal, que acompañan a los movimientos de cámara en su representación de la vista, son bruscos y se producen inesperadamente.

Para evidenciar la agresividad del movimiento de la cámara se puede tomar en cuenta una de las primeras secuencias del filme. Óscar se levanta de la cama, después de haber fumando DMT, la cámara se mueve tan bruscamente, que apenas es posible fijar la mirada en los elementos que se encuentran regados en la cama. La cámara pestañea mientras recorre la mirada por el cuarto para dirigirse al baño. Aquí, entre abrir y cerrar de ojos, se aprecia la cara de un chico flaco de tez blanca.

Otros de los elementos que componen la imagen de la película, es el color y la iluminación.

Siguiendo con la idea de lo kitsch, el color es algo que destaca y llama la atención en *Enter the void*. José Álvarez (2013), explica en su artículo *Lo kitsch, lo camp y sus manifestaciones actuales*, publicado en la revista *Discurso visual*, los colores en lo kitsch son saturados para generar más extravagancia en la obra. En la película de Gaspar Noé, predominan los tonos rojos, morados y azules.

El hecho de que la temática del filme implique drogas y la descripción de *El libro tibetano*



En varias escenas se distingues formas pero no se ve con claridad. Se usa mucho el contraluz.

*de los muertos*, sustenta el uso de estas gamas de color. La iluminación de la película es oscura, muchas veces las imágenes se forman sobre un fondo negro en el que resalta el color. Pero la iluminación también varía en las mismas gamas que el color de la película. Así por ejemplo, cuando Linda tiene sexo con su jefe, la luz toma un tono rojizo. En este fragmento,

también predominan los objetos rojos, como en el vestuario de Linda, que si bien es solo ropa interior, esta es roja y de un material brillante.

Los pantallazos descritos anteriormente, que representan la muerte de Óscar y las visiones producidas por el DMT en el personaje, siguen esta línea de lo kitsch. Aquí los colores y la iluminación palpan juntas, acercándose a la idea de ataques epilépticos de los que habla Deleuze. Estos pantallazos son algunos de los fragmentos que más toma el sentido de lo kitsch. La pantalla está completamente cubierta por formas extrañas, que se mueven, y el color y la luz saltan a la vista. Los colores varían entre tonos rojos, azules, morados y verdes.

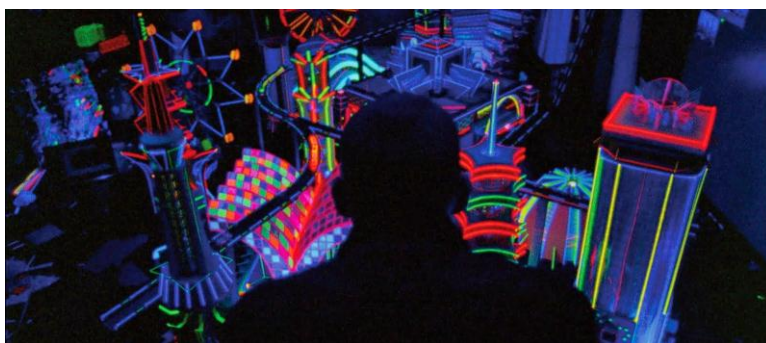
Uno de los fragmentos en los que es posible ver cómo funcionan tanto color, luz y movimientos de cámara dentro de lo kitsch, es cuando Óscar entra a una discoteca. En este momento la pantalla está llena de gente que se mueve al ritmo de la música. Las imágenes se aparecen y desaparecen en los parpadeos de Óscar y de la luz, típica de discoteca, que no es constante. La imagen se fragmenta, se corta por el efecto de la luz y del parpadeo. Las

luces vuelven a variar entre rojas y moradas. La violencia del kitsch se presenta en este fragmento en la poca distinción de las formas y la imagen cortada.

Los colores saturados, la escasas luz, que en ocasiones es de colores y en ocasiones es una luz blanca que llena la pantalla, como cuando Óscar muere, o en el final cuando el bebé nace, hace que se cree una tensión en la imagen. La armonía en la construcción de la imagen desaparece. La luz no ayuda a distinguir por completo los rostros de los personajes o los objetos, sino que predomina cuando se muestran formas extravagantes, como las que se forman durante las visiones.

Tokio es una ciudad caótica con 13 millones de habitantes, con una arquitectura en la que predominan edificios altos y construcciones con formas extrañas. Además, durante la noche, los edificios y pancartas se transforman en luces de colores brillando sobre la oscuridad. La ciudad mide 2188 km<sup>2</sup> y al ser tan grande, extravagante y colorida, resulta un lugar ícono de lo kitsch. Este lugar se desarrolla *Enter the void*, y no podía ser de otra manera.

Por la ventana del departamento de Óscar, se filtran las luces de los carteles de la ciudad, lo que provoca una iluminación de colores parpadeantes que cambian instantáneamente de rojo a azul, a violeta y a verde. Al morir, la cámara-personaje-fantasma, en ocasiones se desplaza y muestra desde arriba, en un plano cenital, una ciudad oscura en la que resaltan luces de neón de colores por todas partes.



Cuando Óscar observa la maqueta de la ciudad, nuevamente predominan las luces neón y el juego a contraluz de la imagen

En la casa de Alex, el amigo de Óscar, hay una maqueta de la ciudad. Alex apaga la luz y todas las formas que representan a los edificios de Tokio, brillan en luces neón. La pantalla se satura de brillantes colores verdes, rojos, naranjas, morados. A

penas se distingue la forma de pequeños edificios. Aquí la forma no importa, lo que importa



Aquí se aprecia la saturación de objetos y colores descrita.

es cuánto pueden llamar la atención los colores y las luces.

En cuanto a los decorados, se puede tomar como referencia uno de los momentos en el que más saturación de objetos existe en la pantalla, cuando Óscar y Linda atraviesan una tienda para ir a casa.

En este lugar no hay un solo rincón en el que no haya un objeto brillante. Toda la tienda tiene espejos y luces que hacen que todo alrededor de los personajes brille en tonos plateados y algunos destellos rojos y verdes. En este fragmento se forma un collage de objetos, la mayoría irreconocibles.

### 3.7. El sonido

El sonido de una película está dado por los diálogos, los ruidos y la música. Una de las aberraciones más grandes del tratamiento de los elementos cinematográficos que se puede apreciar en *Enter the void*, se produce en el sonido. Normalmente, estos tres elementos sonoros están dirigidos a crear el hilo conductor de la historia, de acompañar a lo que sucede con la imagen y darle verosimilitud.

En la película de Gaspar Noé, los diálogos son escasos y no contribuyen a narrar todo el tiempo lo que sucede en la historia. Sin embargo, los pocos que aparecen, resultan puntos claves para relacionar al filme con la intertextualidad que contiene. Por ejemplo, El diálogo en el que Alex y Óscar hablan sobre el *Libro tibetano de los muertos*, Alex explica cómo en este se describe a la muerte y la reencarnación como procesos en los que el alma toma conciencia de sus acciones, de la vida que deja y la que posiblemente viene, y un proceso lleno de destellos de color.

En cuanto a la música, esta se presenta solo en momentos en los que debe contribuir con el



ambiente del espacio en el que se desarrolla la escena. Por ejemplo, cuando Óscar entra en una discoteca, se escucha de fondo música electrónica que les da el ritmo a quienes están bailando. Es decir que cumple con una de las funciones básicas que postula Marcel Martin respecto a la música, es un simple acompañamiento de la escena.

Por otra parte, los ruidos es lo que más está presente en este filme. Los ruidos en general dentro de *Enter the void*, son ruidos realistas que le dan verosimilitud a la narración. Existen por ejemplo, ruidos mecánicos, como en la escena en la que se muestra el accidente de tránsito en el que mueren los padres de Linda y Óscar.

Sin embargo, uno de los usos más llamativos del sonido en *Enter the void*, es el ruido que acompaña a la mayoría de escenas que no entra en la categoría de música-ruido que propone Marcel Martin, pero tampoco es un simple ruido. Funciona como un sonido constante independiente junto con ruidos externo. Uno de los momentos en los que aparece este sonido, es cuando Óscar fuma DMT. Este ruido que cumple la función de música, en el sentido de acompañamiento de la escena, y es un ruido semejante al ruido blanco.

Este ruido, que provoca una sensación de movimiento, de transición, es una de las herramientas para conectar la realidad con la representación de lo abstracto, de lo impresentable. El ruido que se produce parece venir de otra dimensión y se mezcla con ruidos externos que recuerdan que aunque se está presentando la visión subjetiva, producto del DMT en Óscar, la narración no se ha alejado por completo de lo real hacia un mundo fantástico.

### **3.8. Resultados**

En *Enter the void* se observan dos tipos de fragmentación que componen la película; fragmentación del relato y temporal. En cuanto a la primera, la historia se construye con pequeños relatos de los personajes secundarios y no-relatos. La fragmentación temporal es compleja, se apoya en *flashbacks*, *flashfowards* y que regresa a un evento, la muerte de Óscar, como el punto de partida para continuar la historia. Además, el relato explora la experiencia de un hombre que se encuentra bajo el efecto de DMT y que luego muere, permitiendo mostrar el plano metafísico desde la subjetividad. Dentro del relato principal,

aparecen pequeños relatos y no-relatos que muchas veces suponen una pausa innecesaria para comprender la trama.

Los elementos audiovisuales sufren una transgresión y se alejan de la búsqueda la armonía como unidad. La mayor parte de la película se encuentra narrada desde una cámara subjetiva que actúa como el personaje principal. Esta actúa como si el espectador estuviera mirando desde los ojos de una persona real: pestañea y tiene movimientos bruscos al girar la cabeza, provocando malestar. También es capaz de entrar y salir de donde le plazca, rompe las barreras físicas con el fin de mostrar los micro relatos que suceden a la par y para recordar al espectador que es la mirada de un fantasma la que muestra la historia.

En cuanto a la escenografía, el relato se encuentra ambientado en Tokio y todos los espacios están contruidos desde el estilo kitsch. Los espacios están llenos de elementos coloridos de los que muchas veces no se puede distinguir bien su forma. La iluminación y el color están dirigidos también desde el estilo kitsch que busca llamar la atención. Muchas veces la pantalla se convierte en una explosión de color y luces palpitantes. La construcción de la imagen partiendo de lo kitsch se aleja de la estética armoniosa y simplemente se convierte en un collage de imágenes, colores y luces que llenan la pantalla.

El sonido, al igual que la imagen es aberrante, pues en esta película no tiene como función principal el acompañamiento musical o la contextualización. En *Enter the void*, la función del sonido es principalmente causar malestar, está compuesto más por ruidos que por música, diálogos o sonidos de contextualización.

## CONCLUSIONES

Después de analizar los conceptos de posmodernidad, se puede concluir que el filme francés, *Enter the void*, es una obra posmoderna por el tratamiento de los elementos cinematográficos y la construcción de su relato.

En cuanto al tratamiento de los elementos audiovisuales, se observa una ruptura de las normas estéticas que establecen armonía entre ellos, con el fin de representar lo abstracto. Cada uno de estos elementos es caótico y entra en lo kitsch, en una saturación desordenada. La iluminación y el color son llamativos y saturados. Los decorados, aunque son realistas, saturan la pantalla y los espacios están ambientados en relación a una de las ciudades más kitsch, Tokio. Los sonidos que forman parte del filme son un elemento extraño; los ruidos están presentes constantemente y en ocasiones cumplen el papel de la música de acompañamiento, que es lo que sucede normalmente en otras películas. Por su parte, la música pierde importancia y aparece en pocas secuencias, a manera de acompañamiento. La cámara que se usa en la mayor parte de esta película es subjetiva, es el personaje principal y se mueve como lo haría un humano en la vida real. Ese es uno de los elementos más violentos que forma parte de la película, pues todos sus movimientos son bruscos y tiene la facultad de meterse en cualquier lugar. Además es capaz de parpadear y esto provoca que muchas veces las imágenes sean intermitentes. Los elementos de la narrativa cinematográfica de *Enter the void*, se asemejan a las descripciones realizadas por Deleuze y Guattari sobre la posmodernidad como un cuerpo sin órganos. Es decir, que estos no se relacionan para formar una unidad armónica, sino que son caóticos por sí mismos y juntos son una un collage que resulta molesto.

La posmodernidad también supone una fragmentación en los relatos, una deconstrucción que permita ver desde diferentes perspectivas un mismo hecho. En este sentido, *Enter the void* se construye desde el ir y venir del pasado al presente, varias veces, pasando por la muerte de Óscar como punto eje. La cronología que era un recurso más utilizado durante la modernidad, desaparece y la historia se presenta desordenada, caótica. La posmodernidad termina con los relatos universales, y se da paso a pequeños relatos y a no-relatos. Estos permiten visualizar realidades de grupos minoritarios y están más enfocados a mostrar que

a contar. En el caso de *Enter the void*, se puede evidenciar este reflejo de la posmodernidad en la temática de la película y la vida de los personajes. Óscar, el personaje principal, es un vendedor de drogas y su hermana Linda trabaja como estreaper. En el caso de los no-relatos, se puede tomar como ejemplo el primer pantallazo, cuando Óscar tiene visiones provocadas por el DMT. Son varios minutos en los que lo único que se muestra son formas de colores y luces, que si bien se remiten a las visiones que tiene el personaje principal, son varios los minutos en los que el relato no avanza.

Óscar, el personaje principal, es en sí mismo, una representación del caos que supone la posmodernidad según los autores analizados. Es un muchacho que representa a un grupo marginado, que vive en espacios saturados de luz, color y ruido.

Considerando las distintas aristas desde las que Lyotard, Deleuze y otros autores establecen el concepto de posmodernidad y comparadas con la estructura de la narrativa de la película *Enter the void* y el tratamiento de sus elementos cinematográficos, es posible concluir que el filme de Gaspar Noé pertenece a la corriente del cine posmoderno, debido a todo el caos que representa la unión de ruido visual y auditivo que construye, de igual manera, un relato caótico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilera, M., Adell, J., Sedeño, A. (1996) *Comunicación y música I*. Recuperado el 25 de octubre 2016 de:

<http://www.digitaliapublishing.com/visor/19997><http://www.digitaliapublishing.com/visor/19997>

Adorno, T. (1994). *Minima Moralia*. Recuperado el 27 de enero 2017 de:

<https://sanasideas.files.wordpress.com/2013/04/minima-moralia-por-theodor-adorno.pdf>

Álvarez, J. (2013). *Lo kitsch, lo camp y sus manifestaciones actuales*. Discurso visual.

Recuperado el 25 de Agosto 2017 de:

[http://www.discursovisual.net/dvweb33/TT\\_Jose.html](http://www.discursovisual.net/dvweb33/TT_Jose.html)

Bestard, M. (2011). *Realización audiovisual*. Recuperado el 25 de octubre 2016 de:

<http://www.digitaliapublishing.com/visor/20521><http://www.digitaliapublishing.com/visor/20521>

Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Recuperado el 24 de octubre 2016 de:

[https://monoskop.org/images/0/09/Chion\\_Michel\\_La\\_audiovision\\_Introduccion\\_a\\_un\\_h\\_\\_ps://monoskop.org/images/0/09/Chion\\_Michel\\_La\\_audiovision\\_Introduccion\\_a\\_un\\_analisis\\_conjunto\\_de\\_la\\_imagen\\_y\\_el\\_sonido.pdf](https://monoskop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_h__ps://monoskop.org/images/0/09/Chion_Michel_La_audiovision_Introduccion_a_un_analisis_conjunto_de_la_imagen_y_el_sonido.pdf)

Deleuze, G. y Guattari, F. (1947). *¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?*. Recuperado el 19 de Agosto 2017 de:

<https://mail.google.com/mail/u/0/#search/cuerpo+sin+/15cc7f7a0c699c98?projector=1>

Deleuze, G. (1994). *La imagen-movimiento*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona

Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona

- Díaz, S.(2011). *Voces de la pantalla : un estudio de la voz y el sonido en relación a la imagen*. Recuperado el 24 de octubre de: 2016de:<http://www.digitaliapublishing.com/visor/34054><http://www.digitaliapublishing.com/visor/34054>
- Feinmann, P. (2013). *Los posmodernos*. Filosofía aquí y ahora. Recuperado el 5 de septiembre 2017 de: <https://www.youtube.com/watch?v=5Z63wkaBl-s>
- García, J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra S.A.
- García, S. (s/f). *Serenó, Enter the void, otra polémica película del francoargentino Gaspar Noé*. La intransigente. Recuperado el 10 de mayo 2017 de: <http://www.elintransigente.com/cultura/2012/3/19/sereno-enter-void-polemica-pelicula-franco-argentino-gaspar-125692.html>
- Lin, T. (2016). *DMT: no puedes imaginarte una droga ni una experiencia tan extraña*. Recuperado el 14 de Agosto 2017 de: <http://pijamasurf.com/2016/05/el-misterio-de-la-glandula-pineal-el-portal-entre-mundos-y-los-49-dias-de-la-reencarnacion/>
- Lingenti, A. (2012). *Gaspar Noé, el gran provocador*. La Nación. Recuperado el 14 de junio de 2017 de:<http://www.lanacion.com.ar/1457224-gaspar-noe-el-gran-provocador>
- López, J. (2009). *El libro tibetano de los muertos*. Recuperado el 8 de mayo 2017 de: [http://www.formarse.com.ar/libros/libros\\_gratis/inspiradores/padmasambhava.pdf](http://www.formarse.com.ar/libros/libros_gratis/inspiradores/padmasambhava.pdf)
- Lyotard, J. (1991). *La condición posmoderna*. Recuperado el 13 de octubre 2016 de: <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/la-condicion-posmoderna-de-jean-francois-lyotard.pdf>

- Lyotard, J. (1994). *La posmodernidad explicada a los niños*. Recuperado el 15 de Agosto 2017 de: [https://es.scribd.com/doc/299288324/La-Posmodernidad-explicada-a-los-ninos- Jean-Francois-Lyotard-pdf](https://es.scribd.com/doc/299288324/La-Posmodernidad-explicada-a-los-ninos-Jean-Francois-Lyotard-pdf)
- Marín, L. (2013). *Ayahuasca o Yagé, medicina ancestral del amazonas*. Recuperado el 6 de junio de 2017 de: <https://centrohuellas.wordpress.com/2013/11/12/ayahuasca-o-yage-medicina-ancestral-del-amazonas/>
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez, A. (2016). *La misteriosa relación entre la glándula pineal, el DMT y los 49 días de la reencarnación del alma*. Recuperado el 20 de Julio 2017 de: <http://pijamasurf.com/2016/05/el-misterio-de-la-glandula-pineal-el-portal-entre-mundos-y-los-49-dias-de-la-reencarnacion/>
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Recuperado el 25 de octubre 2016 de: <http://www.digitaliapublishing.com/visor/20455>
- Vattimo, G. (1983). *El pensamiento débil*. Recuperado el 9 de febrero 2017 de: <http://diskokosmiko.mx/eduardo-sandez/biblioteca-eduardo-sandez-castellano-43137/vattimo-el-pensamiento-debil,603989.pdf>
- Zavala, L. (2010). *Módulo de cine*. Recuperado el 18 de noviembre 2016 de: [http://www.laurozavala.info/attachments/Anlisis\\_Cinematografico.pdf](http://www.laurozavala.info/attachments/Anlisis_Cinematografico.pdf)